№11 | 327 | 2011
НОЯБРЬ

TOKYO GAME SHOW 2011

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

СКАНДАЛЬНАЯ ПРАВДА О ЯПОНСКОМ ГЕЙМДЕВЕ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА

250 р



ХАРДКОР В HITMAN: ABSOLUTION

ПЕРЕЗАПУСК «ИГРОМИРА»

СЧИТАЕМ ДНИ ДО BATTLEFIELD 3

БОЕВАЯ МЕХАНИКА SOUL CALIBUR V

КАК ГЕЙМЕРЫ ПРЕДАЛИ NINTENDO

FINAL FANTASY XIII-2

ФАНТАЗИЯ, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТАТЬ ПОСЛЕДНЕЙ

FAMITSU ИЗБРАННОЕ

ТАКЖЕ: Need for Speed: The Run | Driver: San Francisco | Dead Island | Rock of Ages | Tales of Innocence R | FIFA 12 | Gears of War 3

СТРАНА ИГР | №11 | 327 | 2011 | НОЯБРЬ

Final Fantasy XIII-2 | Hitman: Absolution | Soul Calibur V | Tomb Raider | Diablo III

www.gameland.ru


Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного
(невосстановленного) молока очень высокого качества.
Такой строгий контроль оказывается важным и для людей,
заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось
много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.
Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
МОЛОКО
В ПОДАРОК



Слово редакторов

Ноябрь 2011 #11 (327)

НА ОБЛОЖКЕ
Final Fantasy XIII-2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Square Enix





В начале октября в Москве прошла очередная выставка «Игромир». Не самый большой секрет: редакторы «СИ» с очень большим скрипом согласились посетить ее. То есть, встреча с читателями журнала – это замечательно и интересно, а ходить по павильону, посещать показы, брать интервью – только из-под палки. И я их прекрасно понимаю. Еще несколько лет назад «Игромир» на девять десятых состоял из индустрии, которая нам неинтересна – дешевых российских игр для PC. А западные проекты представляли пиарщики, разговаривающие с людьми строчками из пресс-релизов. Насмотревшись на это, и редакторы «СИ», и другие хардкорные геймеры приобрели эдакое отвращение к идее русской игровой выставки вообще. Однако мы все в итоге на «Игромир» приехали, каждый взял на себя часть показов и интервью, и внезапно обнаружилось – а нам здесь нравится!

При всех проблемах выставки она эволюционирует в сторону нормальной человеческой мировой индустрии видеоигр, о которой и пишет «СИ». Смотришь на стенды, и словно суровая российская реальность синхронизируется с европейским эталоном. Неудивительно, что из всех стендов игроизданий только наш вписывался в новый формат. Остальные уныло зияли пустотой пластмассовых стен. Им в окружении стендов Nintendo, Sony и Microsoft явно было очень неуютно.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Сдавая этот номер в печать, мы с коллегами вовсю обсуждаем «Игромир»: делимся впечатлениями от показов, рассказываем друг другу о курьезных случаях, смотрим фото. И тут я вспоминаю, как на этой TGS решила несколько часов выкроить на AM Show, выставку аркадных автоматов, которая проходила в соседнем павильоне Makuhari Messe. Дошла до стенда с Tekken Tag Tournament 2 и увидела в очереди совершенно неожиданные типажи. Особенно мне запомнились две маленькие девочки. Мало того что близняшки и в одинаковых полосатых маечках, да еще и играли, доправшись до автоматов, так, что было видно: они не просто за компанию с папой тут ждали, а и есть самые азартные геймеры и фанаты Tekken в семье. Хотя, казалось бы, таким маленьким на AM Show должны быть интересны разве что уфокетчеры. А файтинги – удел хардкорщиков, суровых завсегдатаев аркад.

Несколько лет назад Ёсинори Оно, создатель Street Fighter IV, рассказывал мне: мол, мечтает, чтобы его игра стала связующим звеном между родителями и детьми, возродила интерес к аркадам и файтингам. Японская аркадная индустрия вряд ли уже когда-нибудь вернется в золотой век, но ходишь по AM Show и видишь: посмотреть на новинки приехали люди самых разных возрастов. Так что хоронить аркады пока ой как рано.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Дмитрий Наумкин
Дизайнеры
Егор Тулин
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 191030 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Наше обсуждение перемен на «Стиме» хорошо дополнит статья из блога Рона Кармела «Is XBLA Past Its Prime?» (http://2dboy.com/2011/10/03/xbla/) «Прошли ли золотые деньки для XBLA?» – спрашивает Рон (один из создателей World of Goo, если кто не помнит), и приводит результаты интересного исследования, подтверждающего, что таки да. Впрочем, и советы даёт: мол, проще надо быть, и люди к вам потянутся.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Все те же

Две недели подряд проходил Tales of Xillia (но взял перерыв на «Игромир», чему не очень рад), впечатления только положительные. Это такое напоминание о том, для чего нужен жанр JRPG. Причем Tales of Xillia, при всех внутренних перестановках, это такой найденный во льдах мамонт, которого удалось разморозить и при этом сохранить ему жизнь. Проходишь – и переносишься лет на десять назад. Удивительно.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000
Любимые игры:
Battle City

Частенько прочёсываю на всякий случай раздел Indie Games в Xbox Live – и порой таки нахожу там небезынтересные штуки. На днях даже умудрился купить Dead Pixels – удивительный в своей лаконичности «как бы восьмибитный» зомби-клон River City Ransom ценой в один разнесчастный доллар. Ему бы левел-дизайн да систему квестов, да co-op не один только локальный, да приметных фишечек горстку... И вполне получился бы ещё один нео-ретро хит.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Все те же

За четыре дня на «Игромире» я окончательно осознал важное. Мне больше неинтересно смотреть демо-версии и отстаивать очереди на эксклюзивную презентацию. Я прекрасно знаю цену своему времени и осознаю тот факт, что из сотни продуктов я выберу нужные на основе множества факторов, из которых двадцать минут за демкой на Игромире – едва ли в первой десятке. Текст в «Стране Игр» даст куда большее представление о проекте.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет
Любимые игры:
Valkyrie Profile 2, Metroid Prime

Много колесил по виртуальному Сан-Франциско в «Драйвере» в поисках сходств и различий с реальным городом (Фриско и Нью-Йорк – единственные американские города, не вызвавшие у меня неприязни). Притом, что здешняя география во многом не соответствует реальной, ухитрился найти на Коламбус-авеню отель с ровно таким же видом на Трансамериканскую пирамиду, как и тот, в котором останавливался сам.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Ico, No More Heroes

Впервые попал на российскую игровую выставку – до этого, как ни странно, не бывал ни на «Игромире», ни даже на «КРИ». Если бы не просьба показаться читателям «СИ» на игромировском стенде журнала, никуда бы, конечно, не поехал – а так поехал, показался, попутно оглох, офонарел, отдавили ногу, посмотрел всю линейку проектов для 3DS и остался ими, в общем, очень доволен (а ценой консоли остаюсь недоволен).

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологию 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей


Реклама
FORZA MOTORSPORT® | 4
В ПРОДАЖЕ
С 14 ОКТЯБРЯ
2011 ГОДА
© Корпорация Майкрософт, 2011. Все права защищены. Microsoft, Kinect, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, логотипы Xbox LIVE и Xbox являются торговыми марками группы компаний Майкрософт. Торговые марки BMW принадлежат компании BMW AG и используются по лицензии.
XBOX 360
XBOX LIVE
Microsoft® Studios

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ С 23 ноября
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ
НА GAMELAND.RU

Цитатник

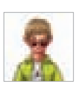


Роб Даер,

вице-президент SCEA по связям с издателями:

«Политика XBL такова, что издателям нужно пройти кучу препятствий, чтобы получить одобрение – или приходится отдавать права на издание самой Microsoft, что, в свою очередь, позволяет ей диктовать длительность эксклюзивности и решать, кто владеет правами на IP и так далее. Вот, например, если хотите что-нибудь сделать на XBL, вам нужно иметь офис, есть куча всяких ограничений. У нас такого нет. Мы, напротив, приветствуем инди-разработчиков.

И дело вот в чем – теперь это прогрессирует, теперь это затрагивает не только маленьких издателей, которых легко пинать как заблагорассудится. Теперь Microsoft у всех требует – и я это цитирую: “Если контент не выпускается одновременно с выходом на конкурирующих платформах во всех регионах, где контент доступен, или если контент на Xbox 360 не равен версиям для конкурирующих платформ, Microsoft оставляет за собой право отказать такому контенту в публикации на Xbox 360 или выпуске на Xbox Live Marketplace”. То есть, потенциально, каждый раз, как мы добивались эксклюзивного контента, чтобы анонсировать на выставках вроде E3, Microsoft мутузила издателей, потому что они делали что-то для потребителей на нашей платформе. Так что мы стараемся все делать лучше для потребителей, а Microsoft изо всех сил пытается с этим бороться, потому что они проигрывают в плане технологий».



Артём Шорохов: Всегда забавно и даже как-то немножечко стыдно (за индустрию) читать такие вот агитационные речи, адресованные, очевидно, не разработчикам даже – «электорату», голосующей рублем фэнбазе. И вот сейчас, например, на одной чаше весов – пламенная агитка Роба Даера, а на другой – история Эда Макмиллена и нашумевшей инди-игры Super Meat Boy, которую в сервисе Роба опубликовать не вышло при всем авторском желании, но все легко и просто удалось у конкурентов. Кому же, елки-палки, верить?



Марк Герхард,

генеральный директор Jagex, разработчиков бесплатной MMORPG RuneScape:

«Некоторые платформодержатели хотели, чтобы мы просили 5 евро за RuneScape. Было бы безумием просить деньги за RuneScape на консолях – люди его получают бесплатно. Sony была впереди остальных, она сказала, что понимает, что такое “бесплатно”. Но все трое сказали, что не позволят, чтобы их консоль связывалась по Сети с чужой. Не было бы никаких проблем с преимуществом одной консоли над другой – игра не требует скорости реакции. Не имела бы значения и лишняя мощь процессора – на всех консолях все было бы одинаково, все работало бы через облачные вычисления. Но да, они сказали “Мы не можем позволить пользователям Microsoft играть с пользователями Sony”. Окей, сказали мы, тогда мы просто не будем ничего делать. Мы не будем дробить наше комьюнити на части лишь для того, чтобы привлечь несколько миллионов новых пользователей. То есть, конечно, я был бы рад нескольким лишним миллионам, но я не буду привлекать их такой ценой – ведь если пойти на такое, сам превратишься в болезнь, которую пытаешься вылечить».



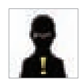
Артём Шорохов: А вспомните, какие были планы по кроссплатформенному мультиплееру. И в рамках Live (Windows + Xbox 360) нечто похожее даже пару раз провернули. А потом была Valve с Portal 2, объединяющим PS3- и Steam-версии. Но беда действительно в том, что платформодержатели не делятся. Пару лет назад я беседовал с Патриком Бахом перед запуском Battlefield: Bad Company 2 (то интервью можно найти в подшивке «СИ»), и он заверил меня: да, кроссплатформенный мультиплеер возможен. Более того – они сами, у себя в DICE, запросто играют совместно в свой Battlefield с любой платформы, будь то Xbox 360, PS3 или ПК. Но нет никакой возможности договориться с Sony и Microsoft о том, чтобы предложить подобное геймерам: и те, и другие не желают предоставлять конкурентам доступ к своим сервисам. И очень мало шансов, что в текущем поколении это изменится. Быть может, изменится в будущем – если обе стороны заранее обеспокоятся тем, чтобы сделать «безопасные входы» для такого рода проектов. Вопрос в том, нужно ли им это?



Джон Смедли,

президент Sony Online Entertainment:

«Скоро выходит Star Wars: The Old Republic от EA/BioWare. У нее есть все шансы получить 2 миллиона подписчиков. Но я уверен, что это будет последняя большая MMO с традиционной бизнес-моделью платной подписки. Мир постепенно удаляется от этой модели, и спустя какое-то время люди уже не будут на нее согласны. Уверен, в будущем мы будем видеть развитие множества разных free-to-play моделей».



Святослав Торик: Как раз читаю сейчас эту колонку. Сама мысль насчет удаления от подписки устарела, но он приводит хороший аргумент: люди не хотят платить за то, чем они, возможно, не смогут воспользоваться на все деньги.

Именно поэтому в России так высок процент фритуплейщиков – ну неинтересно людям платить по 400 рублей в месяц и играть по 200 часов, чтобы добиться успеха, когда можно в «бесплатной игре» купить за тысячу рублей палочку-выручалочку и добиться того же успеха за неделю неспешной игры. Логика может показаться странной, но именно она позволяет держаться на плаву такому огромному количеству проектов у нас и в Азии, например. Люди, которые предпочитают подписку, играли в три-четыре проекта от силы; фритуплейщики за пару лет могут перебрать десятки проектов, и от каждого получить какое-то удовольствие.

И вот на эти рельсы (к слову, заметно более выгодные для издателей, чем подписка или коробка+DLC, как в Guild Wars) хотят пересадить весь мир. Так что уверенность мистера Смедли я разделяю полностью – баланс время-деньги работает превосходно в любой сфере человеческой деятельности.

Скотт Хенсон,

глава Rare:

«Мы никуда не пропали. Мы изменились, эволюционировали. Наш фокус стал иным, но мы не пропали. Разве ж так можно говорить, когда продаешь три миллиона копий?

Если вы посмотрите на то, что делала Rare – хоть аркадный автомат Killer Instinct, хоть Donkey Kong Country с пререндеренной графикой – они всегда стремились к инновациям. Это не изменилось. Студия создала новую любимую людьми игру – Kinect Sports. Ей наслаждаются более трех миллионов человек. Разница – в том, что здесь мы все сделали с нуля, а не заимствовали что-то уже известное, вроде Данки Конга».



Илья Ченцов: Да-да-да, изобрели боулинг, бокс, настольный теннис, пляжный волейбол и футбол. И этот, track & field. И людей, на базе которых сделаны аватары. Вот что за мода обгаживать свои старые игры, чтобы новые казались лучше?

Кстати, по моему скромному, проблемой DKC было не присутствие Данки, а корявая пререндеренная графика – та самая «инновация».



Валерий Корнеев: Корявая она была в порте рэйровского Killer Instinct для SNES, где ощутимо не хватало кадров анимации. Не кати, пожалуйста, на «Данки», хм, бочку. Картинка и то, как она себя там вела, – вот эти вещи как раз воспринимались на ура.



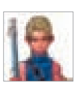
Илья Ченцов: Признаюсь, «тогда» (в смысле, когда игра только что вышла) меня там не было. Я DKC увидел значительно (или незначительно) позже, и как-то не уракнулось мне. Во-первых, герои как-то странно сопрягаются с ландшафтом, во-вторых, опять же маловато кадров анимации (и это заметнее, чем в общем случае с пиксель-артом), в-третьих, просто дизайн у них какой-то... никакой. Уже не детский, и ещё не взрослый. Форсированная «крутость» в виде кепки на обезьяне и лупоглазые-прелупоглазые пчёлы – это какая-то идеологическая каша. Опять же, делать из гориллы Соника – тоже очень-очень спорный шаг.

Вообще, пиксельная графика старится значительно лучше, чем пререндеренное 3D. Навскидку только Fallout вспоминается из игр с пререндером, графика которых мне по-прежнему кажется хорошей.

И тут мы приходим к идее, которую я уже как-то высказывал – некоторые фишки в играх могут быть крутыми сиюминутно, а некоторые – перманентно. Зачастую, хватаясь за остромодную технологию, можно добиться лишь первого эффекта.

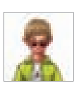


Артём Шорохов: По-моему, нам незачем углубляться в обсуждение конкретно DKC, и вообще вернуться к теме. На мой вкус, у Rare в «нинтендовские времена» выработался свой визуальный стиль и своя подача, свой почерк. Он может нравиться или не нравиться – суть не в этом. Rare заслужила имя и заслужила своих поклонников. Вот и всё.



Сергей Цилюрик: А потом просрала имя и просрала поклонников: http://www.nintendolife.com/news/2010/07/mundorare_shuts_down_after_losing_faith_in_rares_new_direction

У них даже есть особая категория в блоге, где к ним приходят фанаты их предыдущих работ и просят еще офигенных платформеров, а они всех шлют в лес и говорят, что кроме «Кинекта» им больше ничего не надо: http://www.rare.co.uk/blog/?cat=22



Артём Шорохов: Справедливости ради стоит заметить, что фанаты всегда хотят, условно, «Терминатор 5», а не «что-то новое и пока непонятное». Другой вопрос, что Rare действительно забрали в сторону от привычного фанатам курса. Как по мне, та же Viva Pinata – одна из лучших их игр. И Banjo & Kazooie в нынешнем поколении – пусть странная, но однозначно интересная штука. А вот Kinect-революций ценой подобных игр мне и впрямь не хочется. Впрочем, это их дело. В конце концов, мы знаем немало примеров того, как хорошие разработчики запирались на многие годы в один какой-то свой раскрученный бренд и с годами теряли класс и хватку. Если бы Кэмерон навсегда заперся в «Терминаторах», не было бы у нас ни «Титаника», ни «Аватара».

Цитатник



Гильермо дель Торо, кинорежиссер:

«Я большой фанат Call of Duty. Каждый раз, как выходит новая часть – я никогда не играю в онлайне, но супербыстро прохожу одиночную кампанию – моя семья знает, что меня в этот день беспокоить не надо, что этот день для меня священный. Думаю, визуально моя любмиая из всех частей – хоть она и не настолько высокотехнологичная – World at War, там есть великолепные эпизоды в Берлине и на японских полях. Но и Modern Warfare я тоже люблю».



Дрю Мюррэй,

главный дизайнер Resistance 3:

«Resistance требует от игрока большего, чем большинство шутеров, поскольку у нас довольно экзотический выбор оружия. И у каждого вида есть по два режима стрельбы, и мы выяснили в результате тестирования, что разница между людьми, которым нравится Resistance 2, и теми, кому она не нравится, во многом сводится к тому, понимают ли они, как работает система оружия».



Сергей Цилюрик: Серьезно? Что, современный геймер настолько деградировал, что не может разобраться в системе, заключающейся в чередовании primary/secondary режимов стрельбы?

Господа, знакомые с Resistance 2, объясните, там действительно что-то такое, в чем можно запутаться? Или...?



Артём Шорохов: Я вот тоже на эти слова сагрился. Это ж надо – походя пнуть целый жанр, имея на руках лишь слова об оружии. И это – от разработчиков двух первых Resistance, шутеров не самых прорывных и не самых востребованных. Удалась третья попытка – и сразу поучать?



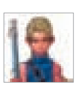
Томонобу Итагаки,



+1

отец Dead or Alive и Ninja Gaide

«Это ужасно. Ужасно, что нет нового поколения известных японских разработчиков. Нынешним молодым людям не хватает уверенности. Даже если ей неоткуда взяться, надо поступать так, как будто повод для уверенности есть. Не надо бояться удара по лицу! Даже мастера вроде Пикассо никогда не могут удовлетворить всех и каждого. Когда вы что-то создаете, всегда будут люди, которым это не понравится. А когда каким-то людям не нравятся мои творения, и они их ругают, это для меня все равно, что удар по лицу».



Сергей Цилюрик: Наконец-то это кто-то сказал!

Меня это старение индустрии в последнее время довольно-таки занимает: лет так 20 назад было полно совсем молодых разработчиков-звезд, а за последнее время практически никого и не появилось. Навскидку могу вспомнить только Ким Свифт (Portal) и Джон Шефер (Civilization V) – да и то не ясно, как сложится у них карьера и будут ли их помнить лет через пять. Да и в любом случае, это западные разработчики. Из японцев на ум приходит Ёске Хаяси, заменивший собственно Итагаки на посту руководителя Team Ninja – но он себя еще и не зарекомендовал толком.

А в целом получается, что то поколение, которое начинало делать игры в начале 90-х и в конце 90-х добилось успехов, до сих пор у всех на слуху, а те, кто помоложе, – вообще никак нет.



Илья Ченцов: У них, мать-перемать, страна в ядерных руинах, а его волнует, что нового поколения разработчиков нет. Тут бы о новом поколении японцев беспокоиться. Ну, или сотрудников АЭС хотя бы.

В мировых масштабах новое поколение есть. Ткну ли я пальцем в небо, если назову Джонатана Жака-Бельтета, например? Ну, и инди всякие. Джеймс Силва – мой кумир! «Гигантские реалистичные пальцы закрывают вам обзор»!

Или он тоже старичок уже?



Валерий Корнеев: С анимационной отраслью у них то же самое происходит лет десять кряду – отток кадров, падение престижа профессии, недостаток новых ярких авторов, а последние пять лет еще и обороты рынка снижаются. Сотрудники аниме-студий жалуются, что перспективную молодежь у них переманивают игровые компании; интересно, куда сейчас таланты текут мимо игробизнеса – в рекламную индустрию и на ТВ? Или хикикоморят по домам, играя на форексе? Важно расшевелить пришибленную молодежь, и в случае с аниме положение пытаются выправить открытием мультипликаторских школ при студиях и конкурсами среди непрофессионалов. Тамошней гейм-индустрии определенно нужен свой Макото Синкай – фигура, которая возникнет из ниоткуда и даст прочихаться старичкам. Впрочем, как раз Синкай-то появился известно откуда – до 27 лет он трудился в игровой компании Minori. Классно будет, если следующую великую японскую игру сделает какой-нибудь бывший аниматор.



Сюхей Ёсида,

президент SCE Worldwide Studios:

«Я понимаю – очень раздражает, когда в жизни занятого человека выдается часик на видеоигры, и половину этого часа приходится провести за обновлением прошивки. И дело даже не столько в частоте обновлений, сколько в их навязчивости. Я не могу говорить ни о каких конкретных планах, но мы в курсе этой проблемы с PS3 и PSP, и нам хотелось бы ее исправить уже в PS Vita».



Рэнди Питчфорд,

глава Gearbox Software:

«Кто-то построил график на основе оценок [Duke Nukem Forever]. У большинства игр это кривая в форме колокола со средним баллом в середине. А у Дюка таких кривых было две: одна от людей, его ругавших, и одна от тех, кому он понравился. И Аллен Блам заметил: "похоже на пару сисек". Это и был наш план с самого начала!

И вы, ребята, конечно же, давно сообразили, что когда Gearbox приобрела IP, мы это сделали не только для того, чтобы все смогли поиграть в DNF, но и чтобы сделать нашу собственную игру про Дюка. Скоро мы о ней расскажем».



Фрэнк Гибо,

президент EA Labels:

«Мне сложно представить себе, что делать с PlayStation 4. Изображение уже идет в 1080p, интернет-соединение уже есть. Можно сделать консоль быстрее, можно добавить полигонов и сделать графику чуть лучше, но ценой чего? Интересно, что Sony и Microsoft думают насчет следующего поколения консолей, но мне кажется, что потребители рады тому, что есть, а мы рады делать сейчас игры для Xbox 360 и PS3. Нам нравится, что технология не меняется, и мы уверены, что из этих консолей еще не выжаты все соки».







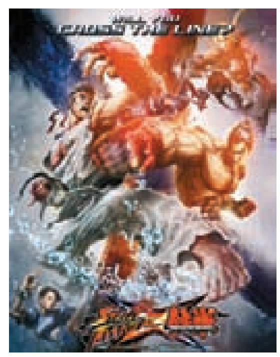
› Фестиваль японской поп-культуры

Осенью в Москве пройдет третий по счету фестиваль современной японской культуры J-FEST. В прошлый раз на него приезжал Йосинори Оно, создатель Street Fighter, в этом году программа также получится насыщенной. Подробная информация – на j-fest.org.

Фестиваль, в отличие от других московских мероприятий анимешников, – официальный, организован Посольством Японии в России при содействии общества «Россия – Япония», Правительства города Москвы, группы крупных российских и японских компаний и других партнеров. Время проведения – 19-20 ноября, место – Центральный Дом Художника (ЦДХ). В этом году в программе фестиваля будут представлены следующие разделы: fashion, аниме и манга, современная японская музыка, национальная кухня, разнообразные арт-проекты, а также видеоигры. **СИ**

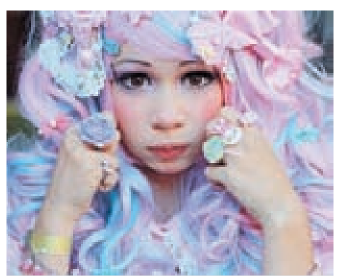
ИГРЫ

Компании Capcom и «1С-СофтКлаб» приглашают всех желающих познакомиться с новой игрой Street Fighter x Tekken. Посетители стенда смогут принять участие в турнире, финал которого пройдет на главной сцене фестиваля! Также пройдет конкурс костюмов по вселенной Street Fighter. Победители получат ценные призы от Capcom. Призы выбраны продюсером игр серии Street Fighter господином Йосинори Оно. Также Оно-сан поздравит победителей и поприветствует поклонников игры в своем личном видеообращении, записанном специально для фестиваля.



МОДА

В рамках J-FEST пройдет показ брендов токийского модного квартала Харадзюку, а также дефиле победителей фестиваля Gothic&Lolita festival. Ведущим дефиле выступит известный журналист, контент-медиа-продюсер Такамаса Сакурай. Кроме этого, фестиваль посетит признанная в молодежной среде «икона стиля» Рей Сито – одна из самых популярных уличных фотографов Японии. Наконец, фестиваль японской современной культуры станет площадкой для Всероссийского конкурса косплея «J-FEST 2011».



МУЗЫКА И АРТ

Зрителям будет предложена выставка Харуки Макита, известного совмещением образов из манги и традиционной японской гравюры. Yamaha Music представит конкурс молодых исполнителей. Также в фестивале примет участие певица May J., ведущая музыкальной программы NHK J-Melo, выступят известные японские ди-джеи, в том числе Unc TK, состоится видео-концерт популярной музыки, в частности Morning Musume и других исполнителей в стиле J-POP и J-Rock. Гости смогут познакомиться со специальным гостем фестиваля, «королевой Акихабары» – Харуко Момои, популярной японской сейю и певицей. Зрителей фестиваля ждет представление одного из ведущих исполнителей танца буто Такетеру Кудо и неповторимого художника-музыканта Кэидзи Хаино.



АНИМЕ

Состоится премьера полнометражного фильма «Стальной алхимик» Также зрителям будет представлено аниме Кавагути Кэйтиро «Хаятэ, боевой дворецкий». В фестивале примет участие Киотский университет Сэйка, который первым в Японии открыл факультет аниме и манги. Специалисты вуза проведут серию мастер-классов и семинаров для всех желающих. Пройдет трансляция видеороликов – победителей Японского фестиваля медиа-арта 2010 года. Зрителей ожидает лекция по современной архитектуре профессора Киотского университета Сэйка и архитектора Такаюки Судзуки.


БЕЗ КОСТЮМА
ТЫ НЕ
ГЕРОЙ
КОМАНДА. ПРИКЛЮЧЕНИЯ. ЭКШН.
Disney
МИР ГЕРОЕВ
ПОРВИ ВСЕХ
18 НОЯБРЯ
WWW.DISNEY.RU/UNIVERSE
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
Disney
РЕКЛАМА



COSPLAYMANIA

Красивые отечественные косплееры. Gotta Catch 'Em All!

ATLANTICA ONLINE
Фотограф: JustMoolti

Пророк
Косплеер: Ascended~Sleeper Любимые игры: The Elder Scrolls, сериал Silent Hill, Disciples II, Heroes of Might &Magic, Medal of Honor Костюм сделан: самостоятельно

Принцесса
Косплеер: Nemuro Любимые игры: TES4: Oblivion, Granado Espada, Plants vs. Zombies, Mini Tower Defence Костюм сделан: самостоятельно



ATLANTICA ONLINE
Фотограф: JustMoolti

Лучница
Косплеер: Orange Любимые игры: World of Warcraft, Fallout 1 и 2, сериал Mass Effect, Mortal Kombat, Ufo 4. Костюм сделан: семейным подрядом. Мама шила, косплеер лепил стафф

Покахонтас
Косплеер: Xander Любимые игры: Assassin's Creed I-II, Castlevania Judgement, King of Fighters Maximum Impact, Persona 4 и Shin Megami Tensei II Костюм сделан: самостоятельно



WARHAMMER 40 000
Фотограф: Ангелина Гончарова

Queen Lachryma III of Sepheris Secundus
Косплеер: Аликс Альберти Любимые игры: Sengoku Basara 2, Sengoku Basara 3, вся линейка Koei Warriors, Soul Calibur Костюм сделан: самостоятельно



SENGOKU BASARA 3
Фотограф: Ангелина Гончарова

Мацу Маэда
Косплеер: Лилит Любимые игры: Sengoku Basara 2, Sengoku Basara 3 Костюм сделан: самостоятельно



DRAGON AGE: ORIGINS
Фотограф: Kira Winter

Морриган
Косплеер: Kirana Любимые игры: S4 League, Dragon Age: Origins, Aion, Zanzarah, сериал Mass Effect, Assasin's Creed I-II, Dragon Age II Костюм сделан: самостоятельно



GRANADO ESPADA
Фотограф: Алексей Дубинский

Брюни Этьен
Косплеер: Светлана Кузнецова (Fish'eye) Любимые игры: Heroes of Might & Magic, Dragon Age, Granado Espada Костюм сделали: Fish'eye, Tahry и Флана Ди.



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
Фотограф: JustMoolti

Суккуб
Косплеер: Мария Авдонюшкина (Adelhaid) Любимые игры: Vampire: The Masquerade Bloodlines, The Path, Lineage II Костюм сделан: самостоятельно



СИЛЬНЫЕ ВОЛОСЫ,
ЗАРЯЖЕННЫЕ ЭНЕРГИЕЙ ТАУРИНА!
1-Й* ШАМПУНЬ С ТАУРИНОМ
GARNIER
FRUCTIS MEN
ПРОТИВ ВЫПАДЕНИЯ
ЕЖЕДНЕВНЫЙ ЗАРЯД
ПРОТИВ ПЕРХОТИ
*От Гарньер.
**После 10 применений активного концентрата фруктов и таурина. Реклама.
ИННОВАЦИЯ
АКТИВНАЯ СИСТЕМА С ТАУРИНОМ
> Стимулирующий таурин, известный энергетическим и тонизирующим эффектом
100% СИЛЫ**
www.garnier.com.ru
Горячая Линия Гарньер 8-800-100-0088 www.garnier.com.ru
FRUCTIS MEN
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ШАМПУНЬ
GARNIER

TOKYO GAME SHOW 2011

Главные игры















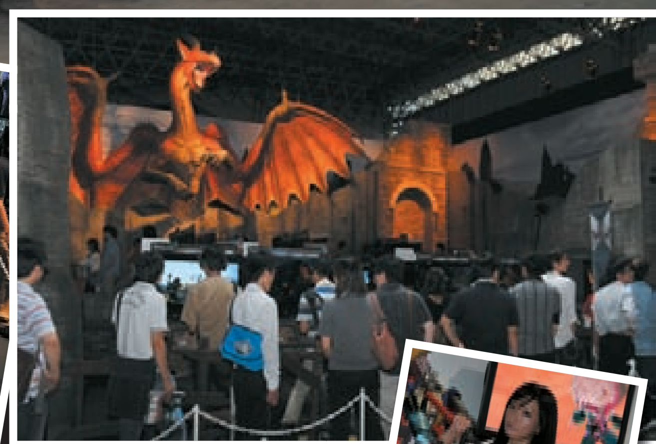




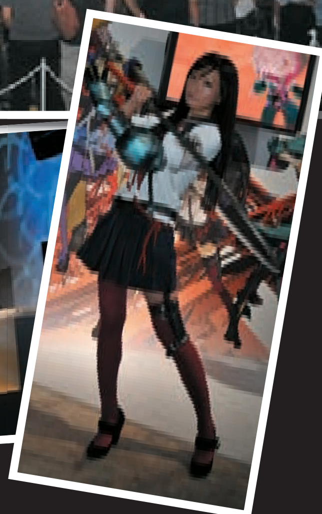


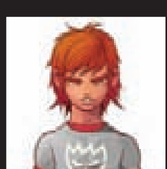












Константин Говорун



Выставка достижений японской индустрии – словно недостающая часть пазла, из которого каждый год мы собираем картину современного мира компьютерных и видеоигр. Основную часть выстроили летом на E3 2011, пару важных кусочков вставили на Gamescom, а белые пятна заполнили осенью на TGS 2011. Вернее, делаем это прямо сейчас – на ваших глазах.

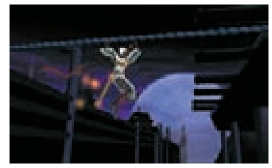
Если говорить об индустриальных трендах, но здесь никаких изменений, по сравнению с прежними временами, не наблюдается. Как и раньше, велика роль игр для мобильных телефонов. Разве что год назад издатели делали ставку на платформы Apple, в этом же переключились на смартфоны на базе Android, в особенности – совместимые с сервисом PlayStation Suite. Впрочем, мобильные игры были популярны в Японии и десять лет назад – разве что платформы были другими. Как и прежде, необыкновенно популярны онлайн-игры без приставки massively. Более камерные Monster Hunter и Phantasy Star Online – по-прежнему, тема номер один. Который уже год эту гегемонию пытаются поколебать «настоящие MMO», в основном – корейские, но получается пока не очень.

Наших с вами любимых традиционных игр больше не становится, но и меньше – тоже. Из их числа я отобрал десяток самых перспективных и расположил в порядке возрастания интереса. Речь здесь идет только о тех играх, которые мы опробовали лично и в качестве которых уже уверены. В список не включены Final Fantasy XIII-2 и Soul Calibur V, по которым у нас подготовлены отдельные крупные материалы, их место – где-то в первой пятерке. Самый интересный проект TGS 2011 уже был описан в репортаже с E3 2011, обязательно перечитайте тот наш текст. На TGS 2011 мы посмотрели обновленную презентацию, поиграли в еще один уровень и убедились: получается еще лучше, чем казалось нам на первый взгляд.

Также не пропустите наше эксклюзивное интервью с Томонобу Итагаки и чуть менее эксклюзивное – с Йосинори Оно (в следующем номере). **СИ**

Shinobi







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
action.2D
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Griptonite Games
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
11.11.2011

10

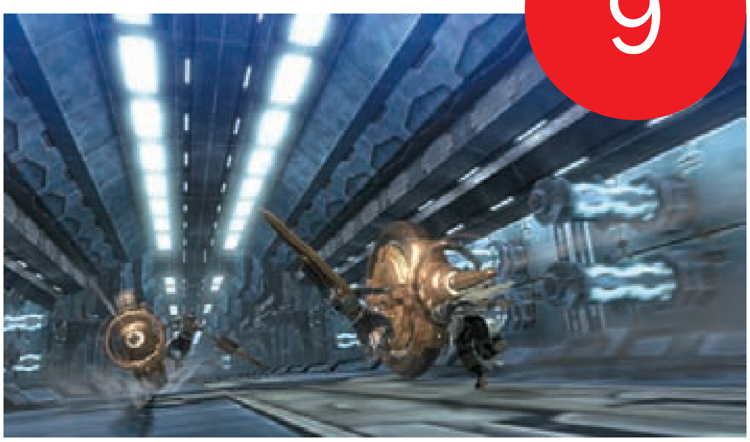
Классика спрайтовых времен возвращается! Не знаю, как вы, а я чертовски много часов провел за третьей частью. Вроде всего лишь двухмерный платформенный боевик, бьешь мечом, швыряешь сюрикены, прыгаешь – а сколько глубины в нем, сколько вызова! Одно неверное движение – и ты пропускаешь удар. Новую игру, уже для Nintendo 3DS, я впервые увидел на E3, но там она неприятно тормозила на сценах с огнем, что разработчики (к слову, американцы…) клятвенно обещали исправить. И уже на TGS 2011 оценил во всей красе.

В Shinobi 3DS вы медленно танцуете со смертью – так четко и выверенно, как будто это пошаговая стратегия. Нажав на кнопку прыжка или удара, вы через долю секунды можете осознать – сделан неверный выбор, а уже поздно. Пригнуться? Кинуть сюрикен? Зацепиться крюком за потолок? Применить ниндзюцу? Все зависит от того, что, по-вашему, собирается делать соперник. Неявно, но в игре есть эдакая система «камень-ножницы-бумага» – только много комплекснее, ведь в расчет берется и архитектура уровня тоже, с его платформами, уступами и языками пламени. А самое издевательское в Shinobi 3DS – это длина линейки жизни. Раз за разом вы пропускаете атаки врага, теряя и запас энергии и очки. И все никак не умираете, хотя отчетливо ясно: давно пора.

Стоит добавить, что в 2D-режиме игра совершенно не смотрится, напоминая флеш-подражание классической Shinobi, а вот 3D идет на пользу. Помните, как на Mega Drive «задние планы» скроллились медленнее, чем передний? Стереоскопический эффект, делающий картинку объемной, – словно наследник той древней смешной технологии. Другая новинка – мини-игры, использующие стилус. Это уже чтобы не забывали, что у вас за платформа.

Asura's Wrath

9





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
CyberConnect2
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
2012 год



Признаюсь честно – с каждым новым показом игра нас все больше и больше разочаровывает. Все начиналось с классного персонажа (он и вправду такой) очередного японского сумасшедшего экшна и промо-роликов, напоминающих финал Devil May Cry 4. Да еще в незатасканном сеттинге – японское прочтение индуистских мифов о сурах и асурах. Потом нам показали миссию, на 90% состоящую из битвы с гигантским боссом. По ней сложно было понять, насколько сложна и богата в игре комбо-система, что будет с логическими загадками – то есть, с основным содержанием любого подобного боевика. Зато с избытком хватало QTE.

И вот перед нами – еще одна миссия. И в ней – тоже босс и тоже чертовы QTE! Чем дальше – тем больше игра напоминает интерактивное трехмерное аниме, где время от времени следует нажимать кнопки по подсказкам на экране. Также стоит отметить, что рукопашные драки в Asura's Wrath (где надо драться вручную) слишком суматошны и бестолковы, а стрельба по космическим крейсерам – и вовсе убога. Самое главное в игре – это сюжет, ролики, яркие персонажи, боссы размером с планету. С одной стороны, это неплохо и многим понравится, но вот надежд на AAA-проект и достойного конкурента Devil May Cry и Bayonetta (план Б на случай, если новая DmC окажется фуфлом) уже почти не осталось. А я уже было хотел ставить Asura's Wrath на обложку «СИ»… Обидно.

Ace Combat: Assault Horizon

8



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.flight
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Namco Bandai
Мультиплеер:
vs, coop, online
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
14.10.2011

Еще на E3 я играл в самолетную и вертолетную миссии, а также выяснил для вас первые подробности мультиплеера. Что ж, на презентации Namco Bandai перед TGS я смог ознакомиться и с сетевым режимом, а еще поговорить с Кадзутоки Коно, руководителем Project Aces.

Журналистов вперемешку с разработчиками усадили за консоли и включили главную новику – режим Capital Conquest, честно подсмотренный в шутерах. Смысл в том, что каждая команда должна защищать свою базу, одновременно пытаясь разбомбить другую. На старте каждый себе выбирает самолет (аналогично выбору боевой выкладки в шутерах) – это может быть истребитель, штурмовик, вертолет, на определенном этапе открываются и тяжелые бомбардировщики – а также набор вооружения. Понятное дело, что кто-то должен взять на себя охоту на вражеские самолеты, кто-то – атаку по наземным целям, иначе каши вы не сварите. Я лично выбрал ПАК ФА (Коно-сан обещал сделать – и сделал!) и сбил несколько «Миражей» французских журналистов-патриотов, а потом переключился на штурмовик и полетел бомбить три подсвеченные цели, открывающие затем доступ к собственно базе. Впрочем, с координацией в команде у нас все было плохо, поэтому с Capital Conquest мы распрощались и полетели в бестолковый, но веселый Deathmatch. Впрочем, все то же самое вы можете сделать и сами – игра на момент выхода номера в продажу уже должна быть на прилавках.

Гораздо веселее рассказать о моей беседе с Коно-саном. Самый забавный факт: в команде Ace Combat, оказывается, есть сумасшедший фанат России. Он пристает ко всем коллегам и заставляет делать правильные имена, названия и прочее, что касается России. Еще он мониторит фотографии Москвы, а потом прибегает к дизайнерам и предлагает им добавить в игру понравившиеся ему здания. Коллеги ему говорят – дескать, ну всем же наплевать, как правильно называется такая-то станция метро, а он им – не, вы ничего не понимаете, это будет не настоящая Россия, все будут смеяться! Так как команде, в принципе, несложно делать правильно, то команда соглашается и делает. Один из наших читателей также заметил, что даже эмблемы ВВС России в игре новые, недавно принятые нашей армией.



Также любопытно то, что режим Capital Conquest чертовски похож на основной (пока) режим игры World of Warplanes – бесплатной MMO от создателей World of Tanks. В связи с этим, я задал Коно-сану вопрос – а что, если сделать Ace Combat про танки или боевые корабли. Он подумал и ответил, что технология вполне позволяет. Только по срокам и сложности производства – это то же самое, что делать игру с нуля. Например, на вертолетные миссии они потратили столько сил, как если бы это был еще один отдельный проект. Поэтому как часть Ace Combat – вряд ли. А отдельно – поживем, увидим!



7

Tekken Hybrid





ИНФОРМАЦИЯ

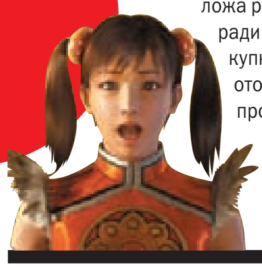
Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.fighting
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Namco Bandai
Мультиплеер:
vs, online
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
25.11.2011

Вообще, Tekken Tag Tournament 2 уже есть в японских аркадах. На выставке AM Show 2011 в том же Токио мне удалось поиграть на нее вдоволь и даже обидеть двух маленьких японских девочек. Шучу – на самом деле они меня обыграли. На мой непросвещенный взгляд, TTT2 – это как Tekken 6, но еще лучше выглядит, и с tag-режимом. То есть, когда геймеры дерутся командами по двое персонажей, между которыми можно переключаться. И еще они могут друг другу приходить на помощь, организуя совместные атаки. Более подробно обо все этом напишет наш эксперт по файтингам в отдельном материале.

Нам с вами, впрочем, интереснее должна быть консольная версия, для которой почему-то были готовы только четыре персонажа. Главное ее отличие – поддержка 3D-телевизоров. Положа руку на сердце, это первая игра, ради которой я готов подумать о покупке соответствующего устройства отображения. Персонажи выглядят просто здорово, совсем как живые. А когда крылья Дзина-дьявола выпирают из экрана, или юбочка Алисы колышется не ветру, хочется просто смотреть на это и смотреть, забыв о линейке жизни.

Также хочется напомнить, что TTT2 поступит в продажу не сам по себе, а в рамках комплекта Tekken Hybrid, куда также войдут blu-ray с 3D-фильмом Tekken Vengeance и оригинальная версия первой Tekken Tag Tournament. И еще это будет PS3-эксклюзив – в отличие от «предательского» Tekken 6. Мелочь, а многим в России приятно. Ну и совсем два слова о Tekken 3D на 3DS: игра здорово выглядят, но зачем нужен файтинг на 3DS – не представляю себе. По-моему, напрасная трата времени и сил.





6

Metal Gear Solid HD Collection

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Bluepoint Games, Kojima Productions
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США, Япония

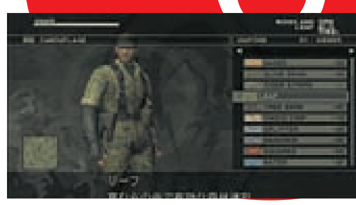
ДАТА ВЫХОДА
29.11.2011

Каждый год на TGS мы стоим в очередь на какой-нибудь Metal Gear Solid. Поначалу мне показалось глупым тратить время на HD-римейки, но полученное удовольствие с лихвой компенсировало все неудобства.

Конечно, HD-версии MGS 2 и 3 не так уж сильно улучшают графику (в отличие от, например, Halo: Combat Evolved Anniversary). Подтягивают до современного разрешения, снимают чувство дискомфорта (PS2 сейчас ужасно смотрится на больших телевизорах), не более того. Зато они позволяют вот прямо сейчас насладиться классикой тем, кто в свое время ее пропустил, или просто хочет освежить в памяти приятные воспоминания.

Сразу предупрежу, что опыт игры в MGS2 меня отрезвил. Я, если честно,





уже забыл, насколько несовременно, ужасно управление в игре – хотя бы по сравнению с эталонной третьей и сделавшей еще пару шагов вперед четвертой частями MGS. Сложнее всего мне было не прятаться от противников, а учиться правильно передвигаться по уровню. В этом смысле даже эпизод из MGS1 в MGS4 (возвращение на Shadow Moses, помните?) не казался таким уж контрастно устаревшим. С другой стороны, ни капельки не устарел сюжет игры. Не столько собственно сценарий, сколько весь комплекс – персонажи, мир, взаимодействие того и другого с геймером, возникающие при этом чувства. Прохождение любой (номерной) Metal Gear Solid – это всегда незабываемый опыт. А сам сериал – один из лучших примеров того, почему японские видеоигры – это круто. Не пропустите. А вот на HD-римейке Peace Walker можно и сэкономить.

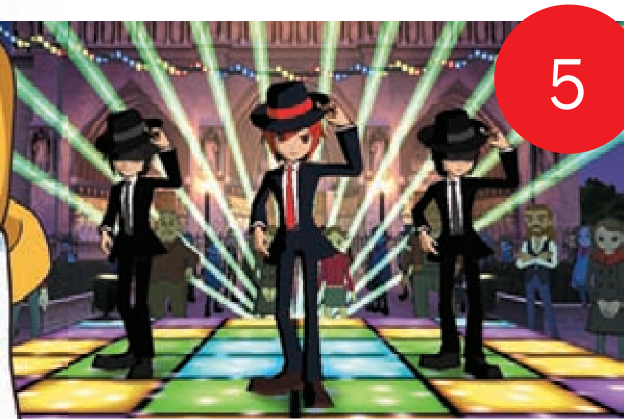




Rhythm Thief & The Emperor's Treasure

5





Каждый год мы открываем для себя на TGS что-то необычное и очень крутое. В прошлом (или позапрошлом) году это была космическая RPG под названием Infinite Space, до этого – Valkyria Chronicles, сейчас – безумно стильная ритм-игра для Nintendo 3DS. Все, кстати, издаются Sega, что наводит на мысли.

Игра построена примерно так же, как Elite Beat Agents (DS), – яркие персонажи, красивые сюжетные ролики, а чтобы пройти дальше по истории – нужно танцевать. То есть, движениями стилуса повторять подсказки, выводящиеся на экране. Раз-два-три, поворот, два притопа, три прихлопа – и внезапно я обнаружил, что сам пританцовываю в такт музыке. Представьте себе: TGS, стенды с игрой, девятнадцать японцев играют по-человечески, а я стою с рюкзаком за плечами и 3DS в руках и ритм ногами отбиваю. Потому что иначе играть сложно! И вся очередь за спиной на меня смотрит…

Игра идеально подходит именно 3DS, потому что с одной стороны – мультяшная, и мощности PS Vita ей ни к чему, а с другой – 3D-эффект действительно делает картинку лучше. Сразу появляется глубина, зрители кажутся более объемными, и все это не выглядит искусственно и натужно. Да, что касается сюжета, то он прекрасен.



Представьте себе, Париж! Юный вор, который тырит картины из музеев, чтобы докопаться до правды о пропавшем отце. И все это – на позитиве, с танцующими французенками и неподражаемым псом-ассистентом. Поищите в Интернете трейлеры – не пожалеете.

В свое время я Elite Beat Agents с превеликим удовольствием купил и прошел до конца, и сейчас Rhythm Thieft – один из главных аргументов купить себе лично новую консоль Nintendo.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
other.rhythm-arcade
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Sega
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Dragon's Dogma

4

В отличие от Asura's Wrath, новый проект Хидеаки Ицуно с каждой новой демонстрацией все больше убеждает нас в собственной перспективности. Возможно, его неправильно начали презентовать общественности, да и до сих пор делают это не так, как следует.

Вот представьте себе (особенно те, кто побывали на Игромире) – дают вам попробовать демку с пятком гоблинов и грифоном. Начинаешь играть – и кажется, будто это такой кошмарный экшн с кривой анимацией и неудобным управлением. Разумеется, бросаешь.

Меж тем, как я писал еще по итогам презентации на Captivate, реально планируется сделать масштабную RPG – с сюжетом, квестами, огромным открытым игровым миром. Причем однопользовательскую, без всякого этого вашего онлайна. И если смотреть уже с этой стороны, то по меркам RPG и боевая система, и управление, и графика уже вполне на уровне. На закрытой презентации в дни TGS прессе как раз впервые показали игру именно с этого бока. То есть, начали с генерации персонажей, показали, как и чем живут города, как в команду добавляются новые «пешки»-NPC, как и зачем получаются квесты, затем уже отправились на миссию – и в этом случае боевка уже сразу показалась уместной.

После презентации Ицуно ответил на несколько вопросов. В частности, подтвердил, что все онлайн-возможности в игре будут асинхронными и непрямыми – примерно как в Demon's Souls. Можно будет, например, давать возможность воспользоваться NPC из вашей команды другим игрокам. Также игроки смогут обмениваться информацией – например, о слабых местах боссов. Будем надеяться, что Dragon's Dogma окажется похожей на Demon's Souls и в других смыслах.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-rpg
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Capcom
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
2012 год





Dark Souls

3

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-rpg
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
From Software
Мультиплеер:
async
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
07.10.2011

Когда вы прочитаете эти строки, игра уже выйдет и вы сможете лично ей насладиться. Расскажу лишь о том, что на TGS я встретился с разработчиками и задал им один простой вопрос. Ожидали ли они, что Demon's Souls окажется так популярна, смогли ли что-то осознанно придумать и просчитать, как добиться результата. Оказалось, что нет – все случайно. То есть, делали игру как привыкли, выпустили нишевый хит, а внезапно оказалось: геймеры истосковались по хардкору, и игра From Software дала им ровно то, что нужно. Причем в Demon's Sous выстрелила буквально каждая мелочь, особенно бестелесные тени мертвых игроков и сообщения, которые можно оставлять геймерам из другой реальности. Хотя, казалось бы, глупость несущественная. Именно потому, что секрет успеха до конца не ясен, Dark Souls и копирует практически во всем предыдущую игру. Незачем ломать то, что работает.

На всякий случай, если кто-то не в курсе: Dark Souls/Demon's Sous – это игры, где вас убивают, а вам от этого только радостно на душе. По-моему, это прекрасно!



Lollipop Chainsaw

2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Grasshopper Manufacture
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

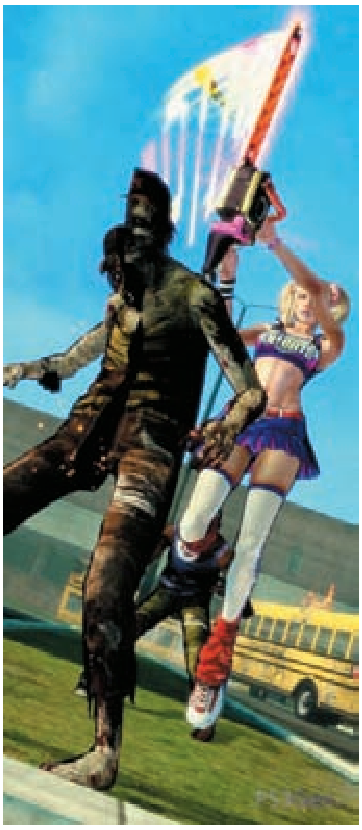
ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Мы смотрели презентацию новой игры Гоити Суды еще на Gamescom (см. октябрьский номер «СИ»), но часть той же демоверсии мне удалось опробовать лично на Tokyo Game Show.

В Lollipop Chainsaw автор таких нестандартных игр, как No More Heroes и Shadows of the Damned, деконструирует образ девочки-чирлидерши из американских школ. Ну, знаете, таких, которые танцуют перед матчами по американскому футболу, а потом беременеют от капитана команды-чемпиона. В игре чирлидерша-блондинка Джулиет разгуливает с бензопилой, к поясу подвешена говорящая голова мужика, а противостоят ей зомби. Самые разные – зомби-школьники, зомби-учителя, зомби-панки и (скорее всего) даже зомби-задроты.

Впрочем, подробнее обо всем этом – в журнале, а пока скажу о том, что в игре даже есть нормальная система комбо. Т.е. не такой тошнотворный примитив, как в God of War, где достаточно дубасить по одной кнопке, а вот прямо сложная – думать надо. У Джулиет есть атака ногами, атака бензопилой вперед, атака бензопилой вниз и прыжок. Все это чудесным образом сочетается в феерию акробатических трюков и ударов. Смысл в том, что ногами Джулиет практически не наносит урон, но создает себе окно для атаки бензопилой. Если же просто размахивать оружием и идти напролом, то одного-двух зомби вы убьете, а остальные вас загрызут. Кроме того, пила реалистично отрубает у врагов ноги, и ползающие твари тоже могут вас кусать. Именно для таких врагов и нужна атака вниз. Заодно она же и наносит шоковый удар по площади, дающий Джулиет возможность упрыгать подальше из кольца зомби. Наконец, если вы прыгаете, находясь рядом с врагом (например, боссом), то Джулиет перемахивает через него, раскинув ноги вбок (грубо говоря, как через «козла» на физкультуре), и тут же может развернуться и вонзить бензопилу в незащищенную спину. Это действительно классно.

Выглядит Lollipop Chansaw не то чтобы идеально, но вполне на современном уровне. Любители «графона», конечно, могут сразу смело идти облизывать свою видеокарту шершавым языком, а нормальные люди оценят тщательно выверенную стилистику, умный юмор, умелую работу камеры в боевых сценах и отличную режиссуру сюжетных эпизодов. На Lollipop Chainsaw действительно приятно смотреть – можно даже и не играть. Но лучше, конечно, пройти лично, каждый раз удивляясь и восторгаясь фантазии разработчиков.





Binary Domain

Увидев в начале года первые видеофрагменты Binary Domain, мы не слишком впечатлились. Не так динамично, как Vanquish, не так пафосно, как Gears of War – игра как игра. Японская попытка сделать игру в западном духе. Внушало уважение лишь имя геймдизайнера – Тосихиро Нагоси, создатель сериала Yakuza. Лишь на E3 2011 мы почувствовали, какие незабываемые эмоции дарит игра. Шутер о человеческих взаимоотношениях, не иначе.

И все равно мы не были готовы к тому, что Binary Domain, в отличие от той же Vanquish, – очень большая игра. В ней есть буквально все. Огромные и разнообразные боссы – в количествах. Умный научно-фантастический сюжет о людях, машинах, социальных конфликтах и геополитике – пожалуйста. Многочисленные сюжетные сцены с хорошей игрой виртуальных актеров – едва ли не как в Metal Gear Solid 4. Яркие персонажи – в достатке. Взрывы, спецэффекты, скриптовые сцены – разумеется. Когда я увидел уровни, где нужно кататься на джипах и катерах, – честное слово, уже перестал удивляться. Тонко сконструированный мир Токио будущего – одновременно и футуристичный, невозможный, и чертовски хорошо узнаваемый. Стоит добавить, что центральная тема игры – роль роботов в обществе не стоит считать калькой с «Терминатора» или «Матрицы». Для Японии, в отличие от России или даже США, эта проблема уже не столь уж гипотетична. В конце концов, уже в наши дни сотни тысяч пенсионеров Страны восходящего солнца завели себе по электронному собеседнику, который заменяет им общение с внуками и правнуками.



Что чрезвычайно важно, в Binary Domain удобно играть. Японские геймдизайнеры, наконец, поняли, каким должно быть управление в шутерах, научились верно выстраивать архитектуру трехмерных уровней. Да, в Binary Domain нет кооперативного мультиплеера, и проходить уровни нужно на пару с умными ботами. Такой подход внес в игру целое новое измерение – неявное управление смышлеными, но излишне эмоциональными и самостоятельными партнерами. Их не получится использовать как пушечное мясо – попросту откажутся выполнять приказ. Только завоевав их доверие (или больше – любовь!), вы сможете давать им действительно рискованные задания. Меж тем, уровни выстроены так, что идти напролом не так уж просто. Например, если путь преграждает большой бронированный робот с пулеметом, стоит попросить партнера прикрыть вас огнем, пока вы перебежками прокрадываетесь в тыл гаду. Или придумать что-нибудь еще. Ведь если вспомнить о том, что перед каждой миссией вам позволяют выбрать конкретных бойцов для отряда (с разным вооружением и навыками), получается: разработчики не навязывают один единственно верный путь решения проблем, а предлагают импровизировать.

Binary Domain – несомненно лучшая игра Tokyo Game Show и один из главных релизов следующего года. Она лучше даже чем новый проект нашей любимой Platinum Games (арены Anarchy Reigns слишком уж вызывающе пусты), свежее чем предсказуемые Soul Calibur V и Tekken Hybrid, ее будущее не так туманно, как у Asura's Wrath. Наконец,Binary Domain отлично подходит для широкой международной аудитории, сохраняя при этом типично японскую экспрессивность и эмоциональность. И это прекрасно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:
shooter.third-person

Зарубежный издатель:
Sega

Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»

Разработчик:
Sega

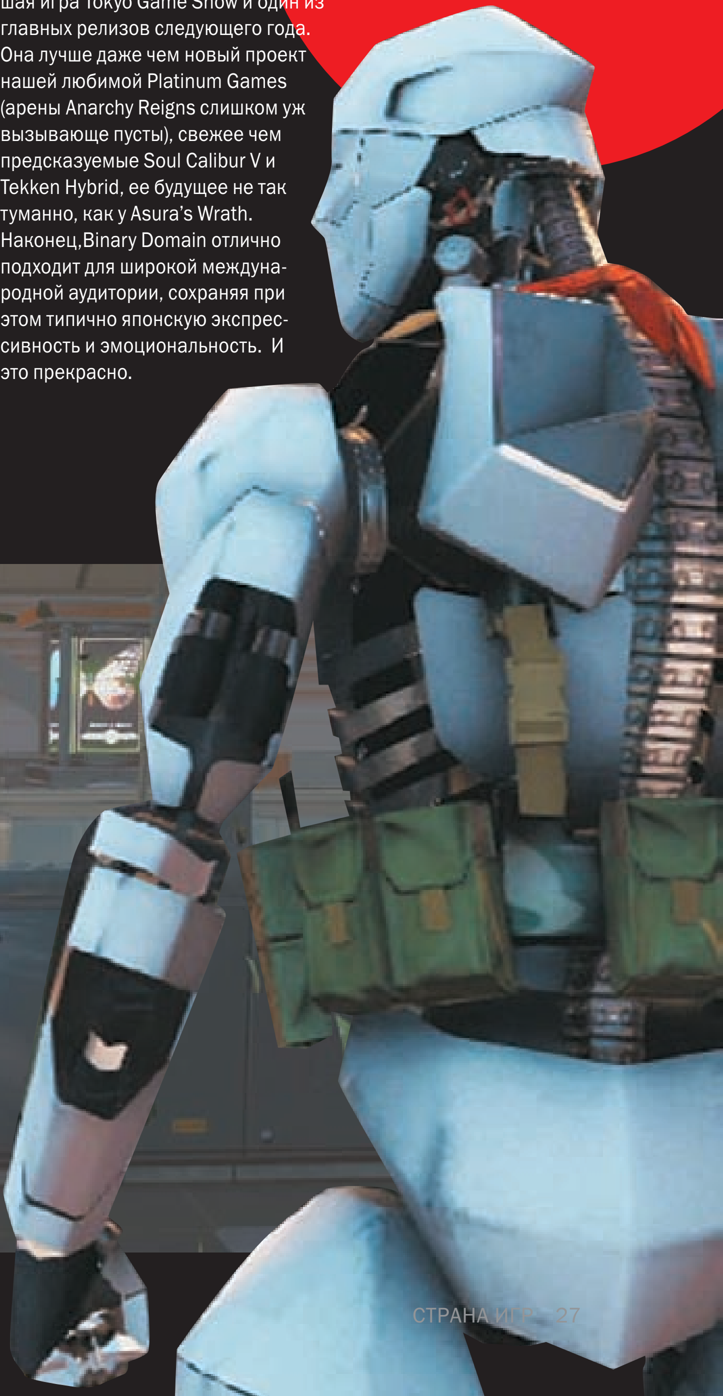
Мультиплеер:
не объявлен

Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
17.02.2012

1

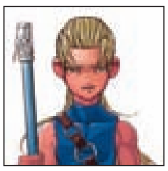






Игромир 2011. Игры

Презентации «Игромира» практически целиком повторяли то, что мы уже видели на Gamescom и E3. Одно из немногих исключений – Counter-Strike: Global Offensive. Тем не менее, у «Страны Игр» есть впечатления, которыми хотелось бы поделиться, благо о некоторых играх мы до этого не писали вовсе.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PS3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Новый диск»
Разработчик:
Radical Entertainment
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Prototype 2

Алекс Мерсер, протагонист первого «Прототипа», был изрядной мразью. Пускай это звучит грубо, но это для меня стало одной из важнейших причин бросить игру: Мерсер безжалостно потрошил, кажется, всех без разбору, и от этого становилось как-то не по себе. Герой Prototype 2, Джеймс Хеллер, был заражен самим же Мерсером и мечтает тому отомстить – и при этом поступает абсолютно так же омерзительно, как и его «создатель».

Или даже хуже – Мерсер-то был лишен памяти и оттого не стеснен ничем, а Хеллер все помнит – и семью, погибшую из-за вируса, и сослуживцев из Черного Дозора, бок о бок с которыми он боролся с результатами мерсеровских выходок. И бывших коллег он готов истреблять сотнями, даже глазом не моргнув. Получается парадокс: завязка располагает к тому, чтобы воздать гаду Мерсеру по заслугам, а на деле подопечный игроку персонаж устраивает на улицах бывшего Нью-Йорка одну кровавую резню за другой – используя силу того самого вируса, что оставил его без семьи. То есть, нам предлагается ощутить себя в шкуре не простого подонка, а лицемерного подонка. Восхитительно.

Впрочем, преемственность способностей протагонистов во многом диктуется геймплеем, а он, в свою очередь, – желанием сделать сиквел к позапрошлогоднему бестселлеру. Не то чтобы этот сиквел был нужен, прямо говоря: в Prototype было более чем достаточно миссий, чтобы в полной мере раскрыть игровую механику. А Prototype 2 выглядит точь-в-точь как оригинал – поменялся, кажется, только цвет кожи протагониста. Прыгать с дома на дом, планировать над городом на невероятной скорости, отрицая законы гравитации; с одного прикосновения убивать людей, принимая их облик; противостоять не только вооруженным солдатам, но и танкам, вертолетам и всевозможным мутантам – все это уже было. И выглядело ровно так же. Обещанные отличия кроются в измененной системе прокачки и более разнообразных и продуманных побочных миссиях. Одну из них нам и показали на «Игромире»: Хеллер задался целью прикончить одного капрала, чтобы завладеть его воспоминаниями. Чтобы найти нужного солдата в целом городе, Хеллер, прыгая по крышам, активировал некое подобие сканера, зондировавшего людей внизу, и вскоре нашел свою жертву.

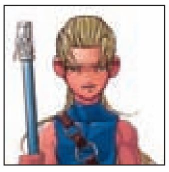
Также нам показали улучшившийся (совсем незаметно, прямо говоря) стелс и миссию, в которой Хеллеру приходилось сражаться со значительным количеством противников, оснащенных боевой техникой. Хеллер отломал от вертолета ракетную установку и использовал ее, чтобы быстро расправиться с танком (иначе пришлось бы долго разламывать броню – прокомментировал представитель издательства).

В завершение хотелось бы вернуться к дилемме, с которой я начал: если игроку нравился Алекс Мерсер, то почему ему может захотеться его убивать? И наоборот – если Мерсер вызывал понятное отвращение, то откуда возьмется желание повторять его бесчинства за другого персонажа? Ответ последовал прямо из уст комментатора, неустанно подчеркивавшего, что в Prototype главное – это кровища, жестокость, убийства и так далее. Сидевший передо мной мальчик лет десяти этот посыл явно одобрил: из всего зала по окончании презентации не хлопал, кажется, я один.









Сергей Цилюрик

Tomb Raider

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PS3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Crystal Dynamics
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
США

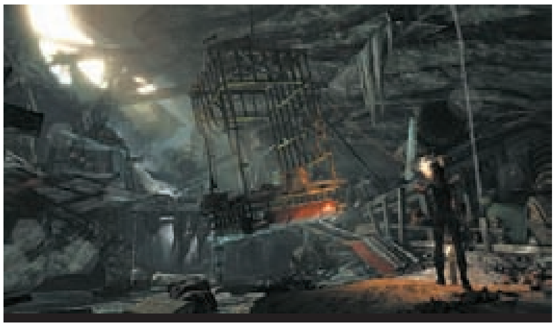
ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Про обновленную Лару Крофт во всех красках и подробностях вам уже недавно рассказывал Артём Шорохов – все самое важное вы найдете в февральском номере. Для меня же Tomb Raider стала главной игрой и прошедшей E3, и «Игромира».

И дело тут не только в том, что мне нравится сериал TR – я не могу нарадоваться, глядя на то, как он преображается. Слабость, уязвимость протагонистов очень редко встречается в приключенческих играх, даже в хоррорах, где она была бы так уместна – а здесь она, наоборот, находится в центре внимания. Уже в первом же геймплейном ролике, показанном на E3, Лара то и дело стонала от боли, спотыкалась, паниковала, заставляя поверить, что перед нами на экране – настоящий живой человек, а не пуленепробиваемый супермен, готовый шутить даже перед лицом смерти (да, я смотрю на тебя, Натан Дрейк).

Собственно, показанный нам на «Игромире» отрывок из игры наполовину состоял из уже известного по E3 побега из пещеры. Вторая же половина демонстрации познакомила нас с еще одним выжившим после кораблекрушения, Конрадом Ротом. Его изрядно потрепали волки, и Ларе предстоит отправиться в логово хищников, чтобы вернуть единственную аптечку. Путь туда недолог, но маршрут можно выбирать самостоятельно – новый TR, в отличие от предшественников, обладает по меньшей мере некоторой нелинейностью. В ориентировании на местности Ларе помогает «инстинкт выживания», подсвечивающий важные элементы окружения, как, например, следы волков (это немного напоминает «орлиное зрение» из Assassin's Creed). Паркур у юной «выживальщицы», кстати, проходит незатейливо, плавно и динамично, прямо как у ассасинов.

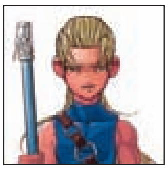




Все бы хорошо, но вот только взаимодействие с окружающим миром, не укладывающееся в банальные «подойти – сдвинуть – поджечь», судя по всему, будет сведено к QTE: это было заметно и в кульминации побега из пещеры, и при столкновении Лары с волком в его логове. Чтобы помочь героине расправиться с явно превосходящим ее по силе зверем, потребовалось всего лишь нажатие нескольких кнопок, и эта простота плохо сказалась на атмосфере, начавшей было уже приобретать хоррорные тона. Некоторое недоумение вызвала и пачка патронов, которую Лара обнаружила на корпусе разбившегося у водопада самолета – в условиях заявленной борьбы за выживание подобным условностям, по-моему, места не должно быть.

Удивили экраны загрузки, оформленные словно видеокассеты. Мы должны спасать Лару, помогать ей выживать, а это оказывается обрамлено так, словно мы смотрим какую-то документалистику об уже свершившихся событиях. Впрочем, может быть, этому найдется и более приятное объяснение, чем то, что приходит на ум.

Подытоживая: я придираюсь. Придираюсь, потому что ожидаю от новой части Tomb Raider всего самого наилучшего. Графика в ней уже сейчас выглядит восхитительно, новая Лара прекрасна, акцент на выживании заслуживает аплодисментов, и мне чертовски жаль, что до релиза еще целый год.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PS3, Xbox 360
Жанр:
action.shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Gearbox
Мультиплеер:
vs, coop, online
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

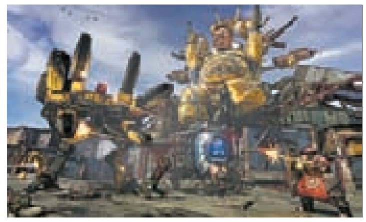
Borderlands 2

Borderlands 2 была представлена лишь роликом – правда, снабженным обильными комментариями. Действие ролика началось в заснеженных горах, дабы продемонстрировать нам свежеприобретенное разнообразие локаций. Показался и новый монстр – Буллимонг, здоровенный йети, способный швырять в героев попадающиеся под руку булыжники или транспортные средства, и закадровый голос поспешил уверить, что его поведение – результат работы AI, а не скриптов.

Продолжая расхваливать AI, создатели продемонстрировали уже знакомых по первой части психов, научившихся стрейфиться (ах!), и мини-босса с щитом, к которому привязан карлик. Освободив пленника, мы получим недолговечного, но все же союзника в борьбе с его мучителем.

Кататься на машине теперь будет удобнее, благо что столкновение с врагами не будет нас больше останавливать. Добавили и новое средство передвижения для четырех игроков: один за рулем, второй – на пулемете, еще двое – в кузове со своими собственными стволами наперевес.

Впрочем, это все больше походит на контент для толкового дополнения, а не полноценного сиквела. Главное же, что действительно отличает Borderlands 2 от оригинала – обилие заскриптованных событий. Они очень явно прослеживались в экшн-этапе, которым завершался ролик. В нем герой, поднявшись на здоровенную дамбу, пытался спасти Роланда (одного из персонажей первой части), которого везли куда-то в энергетической клетке. По мере достижения определенных точек линейного маршрута происходили разные события: то с лунной базы десантируется вражеское подкрепление, то одиночка-псих сиганет с обрыва вниз («Почему он прыгнул в пропасть? Да он же псих!» – упиваясь остроумием, вещал комментатор), то везущий Роланда транспортник буквально нарисует в воздухе гигантского робота, который одним пинком отправит героя вниз с дамбы. Скрипт на скрипте



и скриптом погоняет, в общем. Выглядит более зрелищно, но вместе с тем и менее честно, чем оригинал.

И да – падая с дамбы, герой показывает оставшимся наверху врагам два средних пальца. На что-то менее банальное у господина Питчфорда фантазии, наверное, уже не хватает.





Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
Nintendo
Разработчик:
Nintendo
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Luigi's Mansion 2

Это продолжение игры для GameCube я уже видел на E3 2011, но тогда время на знакомство было ограниченным. На российской выставке никто толком у стенда с Nintendo 3DS не толпился, что и дало возможность изучить демку более внимательно.

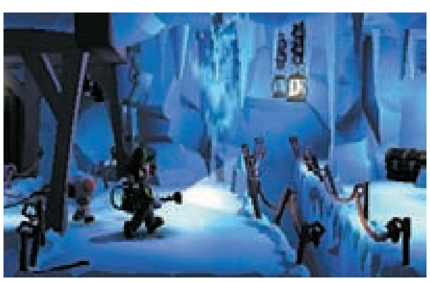
Смысл игры понятен всем, кто в детстве смотрел «Охотников за привидениями». Есть огромный особняк, населенный призраками. Чтобы справиться с потусторонним врагом, нужно сначала ослепить его вспышкой, а затем поймать волшебным пылесосом. Главная, впрочем, изюминка – это комнаты, каждая из которых – настоящий шедевр архитектуры уровней. Их интересно просто разглядывать, восхищаясь вкусом художников. В комнатах полно интерактивных предметов, и каждый эксперимент дарит совершенно щеня-



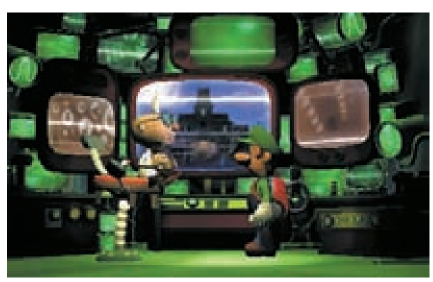
чий восторг. Пылесос и здесь – главный герой, им можно притягивать предметы с потолочных перекрытий, сдергивать покрывало с кровати, ловить и крутить туда-сюда штору. Во всех укромных и не очень уголках комнаты прячутся золотые монетки – что-то, вроде колец у Соника. И, разумеется, хитроумные враги, которые стараются напугать Луиджи, напакостить, не дать ему пройти дальше.

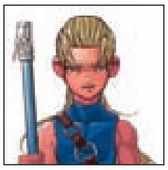
Собственно охота на привидений напоминает рыбалку. Сначала врага надо приманить, потом подсечь, а потом удержать на крючке. Привидение носится по всей комнате, таская за собой Луиджи, и если вы в этот момент ударитесь об острый угол стола – добыча сорвется, а герой потеряет несколько монеток. Если же врагов много, то они могут помогать друг другу освободиться, а если вы совсем зазеваетесь – то и убьют. Рыбы, как вы догадываетесь, на такое не способны.

Лично для меня Luigi's Mansion 2 – один из основных аргументов в пользу покупки Nintendo 3DS. Игра с ее видом сбоку на комнату в разрезе устроена так, что эффект глубины действительно важен. А неспешный, но чрезвычайно увлекательный процесс исследования особняка и ловли привидений по динамике отлично подходит для портативной консоли. Прошел несколько комнат, доехал до станции метро, закрыл консоль и вышел, оставив продолжение на вечер.









Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PS3, Xbox 360
Жанр:
action.shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Valve
Российский дистрибьютор:
«Бука»
Разработчик:
Valve
Мультиплеер:
vs, coop, online
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Counter-Strike: Global Offensive

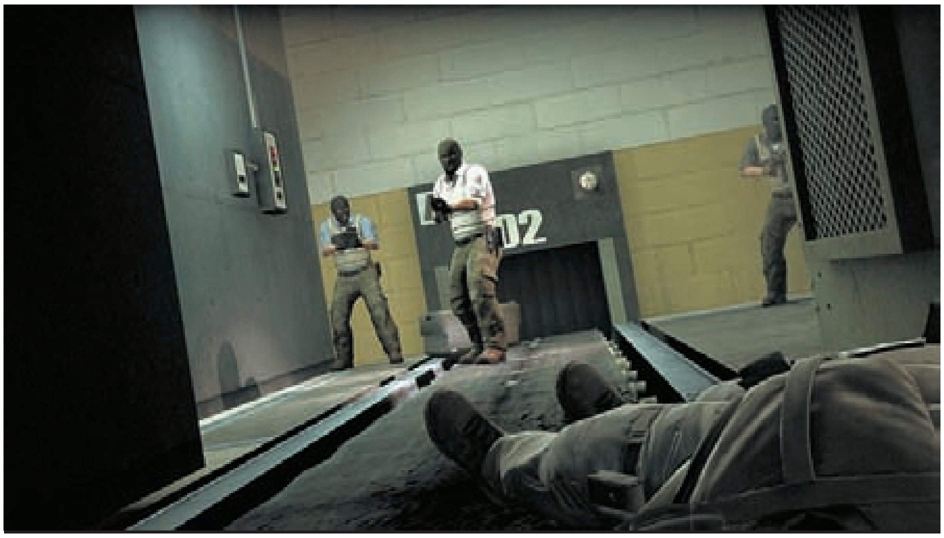


Заметно подтянутая графика, особенно хорошо заметная на моделях, переработанное меню покупки (явно заточенный под консоли поделенный на сектора круг вместо пронумерованного списка), новое оружие – все это создает впечатление новинки, пока не делаешь десятка шагов в сторону и не осознаешь, что это снова выученный наизусть еще в 99-м de_dust. Да и геймплей от предыдущих итераций отличается все больше в нюансах, которые незаметны для не натасканного на сотнях и тысячах матчей игрока.

На «Игромир» Valve доставила не только Counter-Strike, но и собственного менеджера по маркетингу по имени (без шуток) DJ Powers. Ну как его не расспросить?

Итак, зачем нужна была новая часть Counter-Strike? Что, захотелось на консоли выйти? Нет, отвечает он. В первую очередь разработчиками руководило желание объединить в рамках одной игры фанатов CS Source и приверженцев оригинала – ведь для киберспортсменов между двумя версиями «Контры» существует колоссальная разница.

Кросс-платформенный мультиплеер? Еще не решено, разводит руками Пауэрс. И дело тут не только в Sony и (особенно) Microsoft, но и в сомнениях самой Valve насчет удачности этой затеи: слишком уж много людей относится к ней со скепсисом. Несмотря на то, что релиз не за горами (официально – начало следующего года), а публичная бета обещается уже в октябре, Valve еще не определилась ни с ценой игры, ни с возможной моделью последующей монетизации. Одно точно известно – как и все прочие игры от Valve, CS: GO будет получать обновления своевременно и бесплатно. **СИ**





Valve говорит о Steam

Как известно любому пользователю Steam, в сентябре он перешел на российские рубли и российские же цены (в странах СНГ в качестве валюты по-прежнему используются доллары, но стоимость игр по сравнению с былым также заметно снизилась). Одновременно с этим из магазина пропал ряд игр – в частности, вся линейка Bethesda. В чем же дело? Не успели договориться, утверждает Пауэрс. Дескать, и так чудо, что у них получилось уговорить остальных издателей перейти на новую валюту и на более низкие цены для России и осуществить такой переход моментально. С Bethesda же вовсю идут переговоры и, если все сложится удачно, через несколько месяцев все ее игры вернутся в российский Steam.

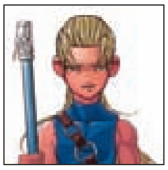
Valve хочет видеть все громкие игры от мэйнстримовых издательств в Steam; если чего-то там не хватает, то, скорее всего, проблемы именно у издателя, и как только они разрешатся, игра будет доступна для продажи (здесь я припомнил сериал GTA, неожиданно появившийся в отечественном «Стиме» только в этом году, и до сих пор отсутствующий Max Payne от той же Rockstar). Это касается и EA, убравшей некоторые свои игры из «Стима» вообще: по Интернету ходят слухи, что EA не сошлась с Valve во мнениях относительно распространения DLC, и поэтому ее новинки грозятся стать эксклюзивами для Origin. Пауэрс не стал комментировать причины конфликта с EA, уверив лишь, что и с ней Valve надеется прийти к консенсусу.

А еще меня всегда интересовало – как же Valve отбирает, какие игры продавать на Steam, а какие нет? Ведь инди-проектов тьма тьмущая! Нет четких критериев, говорит Пауэрс. В Valve есть команда, которая занимается отбором игр, плюс сотрудники компании посещают всевозможные выставки, вроде «Игромира», и смотрят там по сторонам – вдруг что-нибудь толковое попадется? По инерции спрашиваю, не понравилось ли ему что-нибудь на «Игромире», и сразу же понимаю бессмысленность вопроса: ведь почти все показываемые на выставке игры – привезенные, и те из них, что выходят на PC, по большей части доступны и на Steam.



PlayStation Network
ru.playstation.com
7
www.pegi.info
Disney · PIXAR
Тачки 2
ЗНАКОМЫЕ ЧЕТЫРЕХКОЛЕСНЫЕ ГЕРОИ — КРАСАВЧИК МОЛНИЯ МАККУИН, ВЕСЕЛЬЧАК МЭТР И ПРОЧИЕ ЖИТЕЛИ РАДИАТОР-СПРИНГС, ИХ ДРУЗЬЯ И СОПЕРНИКИ — ОКАЖУТСЯ ВОВЛЕЧЕНЫ В САМУЮ НАСТОЯЩУЮ ШПИОНСКУЮ ИСТОРИЮ. ВЫПОЛНЯЯ РАЗЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ И СОРЕВНУЯСЬ С ДРУГ С ДРУГОМ, ПЕРСОНАЖИ БУДУТ ПОЛУЧАТЬ БАЛЛЫ И ПОВЫШАТЬ РЕЙТИНГ, ОТКРЫВАЯ ДОСТУП К НОВЫМ, БОЛЕЕ СЛОЖНЫМ МИССИЯМ.
• НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ АНИМАЦИОННОЙ ДИЛОГИИ «ТАЧКИ» — ТЕПЕРЬ И НА PSP.
• С ВЕТЕРКОМ ПРОМЧИТЕСЬ ПО РАЗНЫМ УГОЛКАМ ЗЕМНОГО ШАРА И ПОУЧАСТВУЙТЕ В ДИНАМИЧНЫХ И ОПАСНЫХ МИССИЯХ.
• СОРЕВНУЙТЕСЬ С ДРУЗЬЯМИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ЗАЕЗДАХ.
РЕКЛАМА
PSP
PlayStation.Portable
SONY
make.believe





Сергей Цилюрик

Resident Evil Revelations

Попробовать готовящуюся портативную часть RE могли все покупатели Mercenaries 3D: демоверсия Revelations была единственным, что входило в тамошние Special Features. Длилась она совсем недолго и демонстрировала скорее атмосферу, на которую делают ставку авторы Revelations, нежели особенности геймплея или сюжета. Атмосфера эта вселила надежду в сердца многих поклонников сериала, разочаровавшихся в недостаточной «хоррорности» четвертой и пятой частей: Джил Валентайн пришлось в одиночку пройти по мрачному трюму огромного корабля, населенного доселе не виданными монстрами.

Демоверсия с «Игромира» длилась заметно дольше и показала другой отсек того же судна, оформленный в духе уже набившего оскомину особняка из первой части RE. Стоит отметить, что освещенный свечами холл выглядел великолепно – хочется надеяться, что в игре будет больше столь же красивых локаций (а не ожидаемо серых корабельных коридоров). Джил противостояли те же враги, что и в предыдущей демке – высокие, бледные, усеянные шипами. Пожалуй, именно в них кроется причина, по которой Revelations считается в большей степени хоррором, чем RE4 и 5: эти монстры – не люди, они не имеют уязвимых точек в голове и ногах, как лас плагас или маджини. Как следствие – их невозможно остановить простыми пистолетными выстрелами и запинать после этого в QTE, и поэтому близость врага всегда грозит опасностью.

Также демоверсия успела познакомить нас с другими геймплейными элементами Revelations: мини-игрой с тачскрином (связанной со взломом замка на двери) и сканером, позволяющим обнаружить скрытые вещи в непосредственном окружении героини. В финале демки на экране появился напарник Джил, Паркер Лючиани, и еще один персонаж, явно замысливший что-то недоброе. Впрочем, о сюжете Capcom предпочитает не сильно распространяться.

Revelations выглядит красиво, управляется как Mercenaries 3D (то есть, как RE5 плюс возможность стрейфиться при прицеле от первого лица) и при этом обещает быть более близкой к ранним частям сериала. Как знать, может быть, ей и удастся примирить любителей классических и новых «Резидентов»?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
Nintendo
Разработчик:
Capcom
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

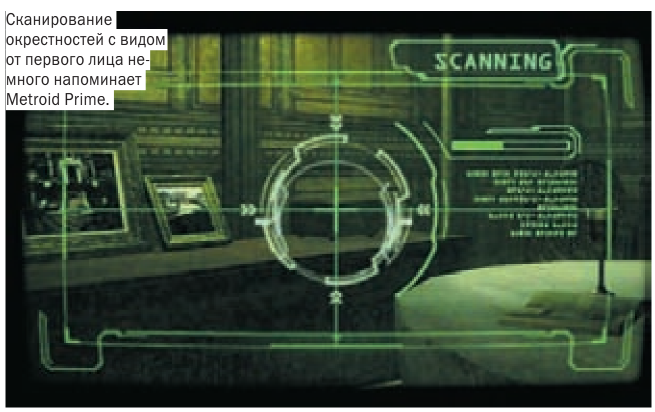
ДАТА ВЫХОДА
27.01.2012



А этот скриншот меня опровергает, намекая, что в финальной версии игры пинать монстров все-таки придется.



Внизу: Выловив в грязной ванне отвертку, Джил взламывает дверь. Вначале стилусом открычиваем шурупы, потом – подбираем код.



Сканирование окрестностей с видом от первого лица немного напоминает Metroid Prime.

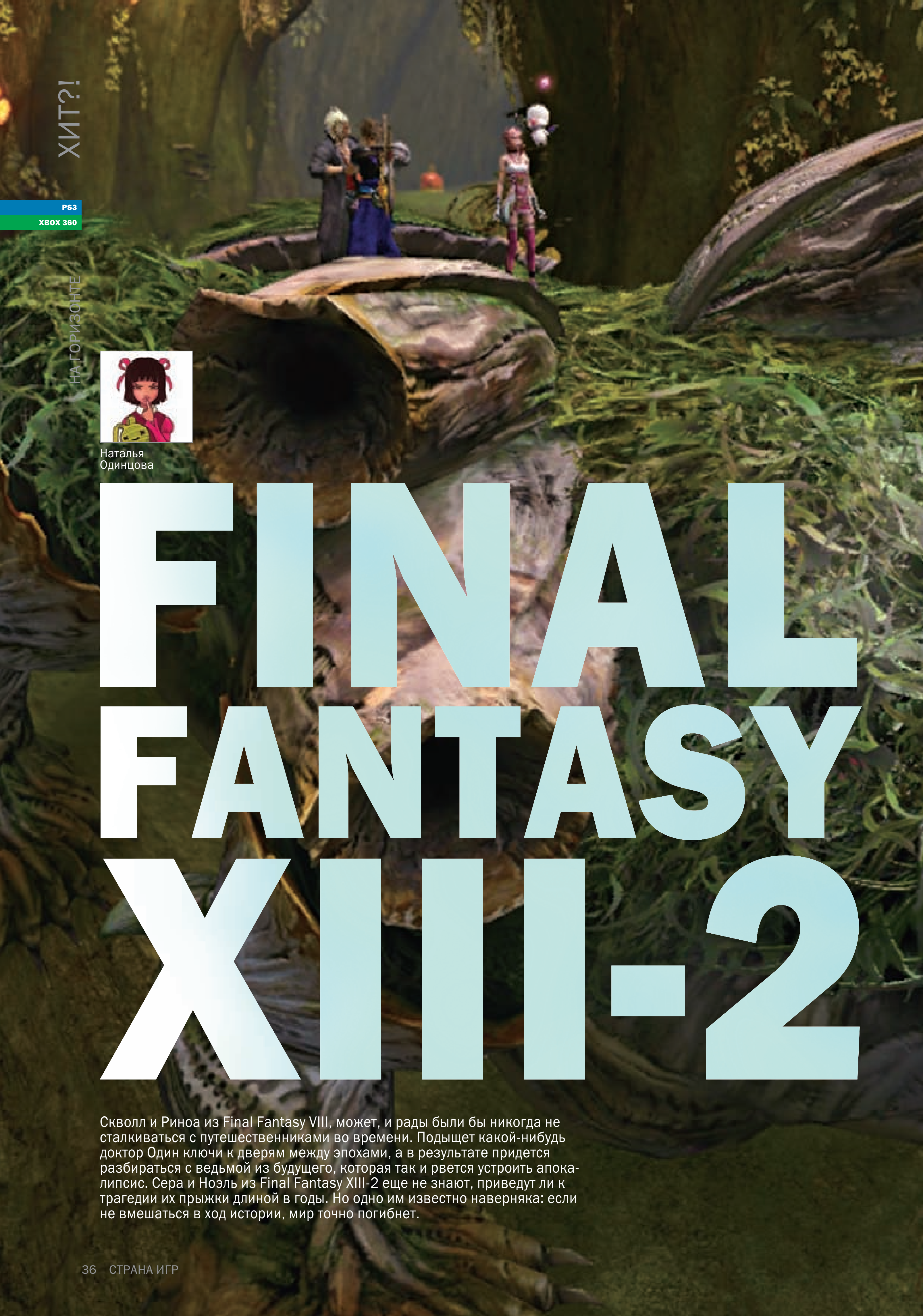
ПАРА СЛОВ О CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Игру на выставке представлял ведущий гейм-дизайнер из Sledgehammer Games, который заметно тушевался на сложных вопросах, вроде «не боитесь ли вы, что русские националисты взорвут отель, где вы проживаете?» .
Игра намечается ровная и предсказуемо хорошая. «Никаких сомнительных уровней в духе No Russian», – успокоил меня разработчик. В Battlefield 3 он не играл и даже ничего о проекте не знает, никаких тайных желаний по жизни у него нет. В смысле, кроме как работать над Modern Warfare 3. Правда, поделился он и любопытным фактом. Мы поинтересовались, почему в сцене в заливе мы видим очень странные русские корабли. Он объяснил, что вся проблема – в лицензировании техники. То есть, западные самолеты, вертолеты, корабли – все в игре используются с разрешения правообладателя. Что касается русской, то она воссоздана по картинкам из «Википедии», да и то не вся. Это чертовски странно, ведь те же японцы для Ace Combat умудрились получить права даже на ПАК ФА.
Также нас заверили, что сингл в Modern Warfare 3 потянет на десяток часов, будет длинным, ярким и красивым. Дескать, есть на свете полно людей, которые купят игру именно ради него, а на онлайн даже не взглянут. И это прекрасно.


3D
PlayStation Network
7
www.pegi.info
RATCHET & CLANK
ALL 4 ONE
РЕКЛАМА
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



PS3
XBOX 360

Наталья Одинцова

FINAL FANTASY XIII-2

Скволл и Риноа из Final Fantasy VIII, может, и рады были бы никогда не сталкиваться с путешественниками во времени. Подыщет какой-нибудь доктор Один ключи к дверям между эпохами, а в результате придется разбираться с ведьмой из будущего, которая так и рвется устроить апокалипсис. Сера и Ноэль из Final Fantasy XIII-2 еще не знают, приведут ли к трагедии их прыжки длиной в годы. Но одно им известно наверняка: если не вмешаться в ход истории, мир точно погибнет.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютер:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
15.12.2011
(Япония)

ДАТА ВЫХОДА
31.01.2012
(США)

Если вам скажут, что Final Fantasy XIII провалилась, – не верьте. Когда игра расходится по всему свету тиражом свыше 6 млн копий – это бесспорный коммерческий успех. Но вот в чем загвоздка: те, кому тринадцатый выпуск понравился, редко объявляли его выдающимся. И не менее редко одобряли решение Square Enix жестко подчинить геймплей сюжету, а заодно сделать большинство локаций бесстыдно линейными. То ли дело, скажем, FF VII, с которой началась история Final Fantasy на PS one, или FF X, открывшая эру сериала на PS2! Их с легкостью называли образцовыми jRPG и даже не думали сомневаться, хватает ли в издательстве людей, понимающих, как следует развивать жанр.

Наилучший выход из такой ситуации, как рассудили создатели FF XIII, – прислушаться ко всем полученным замечаниям, будь они хвалебными или же нет. Положительные отзывы напомнят, насколько живописными получились закоулки Кокона и бескрайние просторы Пульса, какими динамичными удалось сделать бои, благодаря задумке с профессиями-парадигмами. А критика поможет определиться с концепцией – основой для игры-преемницы, в которой уже не будет места затянутому обучающему этапу, зато отыщутся классические для Final Fantasy города и необходимая даже для линейных RPG иллюзия свободы. У В Square Enix идею поддержали: сразу после западного релиза FF XIII (состоялся он, напомню, в марте 2010-го) решили, что продюсер Ёсинори Китасе и режиссер Мотому Торияма получат шанс на еще одну «Финальную Фантазию» – прямое продолжение истории Лайтнинг и ее напарников.

Для сериала традиционные сиквелы нетипичны. И FF X-2, и FF XII: Revenant Wings намеренно делали не похожими по духу на оригинальные произведения, стремясь предложить пользователям нечто принципиально другое. FF XIII-2, напротив, выдерживает тон, взятый оригинальным выпуском: на смену истории о бунте против судьбы не придет развеселая байка. Но с излишней линейностью покончено. «В этот раз мы решили сделать такую игру, в которой у геймера есть свобода выбора», – отвечает Китасе. Я беседую с ним и Ториямой за несколько дней до Tokyo Game Show. А когда интервью заканчивается, еще надолго остаюсь в штаб-квартире Square Enix: в числе первых проходить почти финальную версию новинки. Шанса узнать, кто окажется главным злодеем, нет – на определенном этапе предусмотрен барьер. Зато пока доберешься до него, проходит около шести часов – более чем достаточный срок, чтобы во всем разобраться.

Несмотря на слова о свободе выбора, FF XIII-2 не пытаются уподобить Fallout или, скажем, Red Dead Redemption. По сути это самая что ни на есть классическая jRPG. Героям нельзя изменить характер, здешний мир готов

Короткая юбка как символ независимости

Дизайн персонажей в FF XIII-2 – результат совместных усилий Тецуи Номуры, Исаму Камикокурё и Юске Наоры. Номура делал наброски лиц, а Камикокурё и Наора завершали начатое: прорабатывали детали, придумывали костюмы. На интервью коллега интересуется: дескать, почему у Серы такое фривольно-короткое платьице с разрезами? Не потому ли, что создатели в курсе, сколько косплееров ежегодно переодеваются героинями Final Fantasy? Торияма спешит развеять иллюзии: «Нет, мы в таком ключе не рассуждаем, не наряжаем героев провокационно ради фансервиса». Камикокурё поясняет: «За образ Серы отвечал Наора-сан – он также трудился над Final Fantasy VII, VIII и X. В XIII Сера одевается в духе японских «айдору» – одежда подчеркивает, что она очень милая, молоденькая. И геймерам было легко понять, что она за персонаж, едва бросив на нее взгляд. В этот раз мы решили от этого образа отойти, потому что Сера сильно повзрослела характером. Рядом с ней больше нет Лайтнинг, она стала сильнее, выносливее, и отныне ей самой предстоит отправиться в путешествие. По сравнению с самой собой из FF XIII она стала более независимой – это и показывает ее новый наряд». Торияма, смеясь, добавляет: «Вдобавок мы же все-таки из Японии, здесь у нас в принципе довольно теплый климат и девушки часто одеваются достаточно легко – по сравнению с теми, кто живет в северных странах».

предложить эпическое приключение с несколькими вариантами концовки и охапку побочных квестов, но не служить песочницей для экспериментов. Но знакомое по FF XIII ощущение, будто тебя ведут за руку, в сиквеле стараются всячески искоренять. И начинают с того, что отменяют требование путешествовать по единственно верному маршруту. В Valkyrie Profile, например, это означало, что игрок волен выбирать, за чьей душой из нескольких найденных валькирия Леннет помчится в первую очередь. И помчится ли вообще – вдруг актуальней будет визит к памятной достопримечательности. Вот и в FF XIII-2 так: разживаешься пропуском к локациям из других лет, отыскиваешь специальные врата и решаешь, куда стоит заглянуть в поисках приключений. Поначалу вариантов немного, но плодятся они с похвальной скоростью. Historia Crux, календарь и одновременно карта мира, быстро заполняется доступными зонами. Даже когда связанные с ними сюжетные эпизоды завершаются, повод вернуться в места былой славы остается. Например, чтобы отыскать не подобранные с первого раза артефакты, выполнить побочные задания, или активировать закрытые ранее врата, открывая для себя как уникальные локации, так и преображенные годами версии уже знакомых. По сравнению с тем, что предлагала FF XIII, – это небо и земля, я в какой-то момент поймала себя на том, что упоенно мечусь между обособленными островками Historia Crux, забросив основной квест ради побочных. Да и декорации еще такие колоритные: тут и недра Кокона, и почти современный город, и бескрайняя степь, и тропический лес – вотчина хищно настроенных помидоров. Особо греют душу вездесущие чокобо – прыгая по веткам гигантского дерева верхом на гигантской птице, я осознала, как мне не хватало чего-то подобного в FF XIII.



Вверху: Чтобы игрокам не надоедало глазеть на спецприемы помощников-монстров, эти моменты разбавляют QTE – чем быстрее выполнишь команду, тем выше дополнительный урон от атаки.

Позволят ли эти странствия отменить события оригинала? Мол, спровоцировавший столько споров выпуск можно считать недействительным? Торяма непреклонен: «То, что случилось с Коконом в конце FF XIII, становится для FF XIII-2 стартовым рубежом, временем ноль. Герои, путешествуя, исследуют будущее – все, что происходит затем. Я не хочу сказать, что шанса попасть в прошлое вообще не будет, но у нас нет задачи перекроить историю FF XIII».

> МОТОМУ ТОРЯМА: «ТО, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С КОКОНОМ В КОНЦЕ FF XIII, СТАНОВИТСЯ ДЛЯ FF XIII-2 СТАРТОВЫМ РУБЕЖОМ, ВРЕМЕНЕМ НОЛЬ».

Необязательно знать или в мельчайших подробностях помнить, что же происходило с героями раньше, чтобы разобраться в происходящем. Одну из ведущих ролей отводят новичку Ноэлю – жителю Пульса, который прибыл из совсем отдаленного будущего. Кокон для него – нечто вроде Атлантиды, давно исчезнувшей страны, приключения Лайтнинг и остальных – вообще темный лес. Казалось бы, вот и совершай подвиги после этого – потомки все равно забудут благодетелей. Впрочем, возможно, дело вовсе не в небрежном отношении к истории. Ноэль подозревает, что кто-то усердно создает парадоксы, чтобы направить развитие мира по вполне определенному, гибельному пути.

С временным парадоксом сталкивается и знакомая ветеранам FF XIII Сера. Вырвавшись из хрустального плена, она обнаруживает, что все считают, будто ее сестра Лайтнинг погибла во время финального противостояния в FF XIII. Это настолько противоречит воспоминаниям самой Серы, что она с легкостью верит Ноэлю, когда тот сваливается ей точно снег на голову. У их путешествия – несколько возможных финалов. Впрочем, в «номерных» Final Fantasy подобное раньше встречалось (например, в FF X-2), а уж в истории жанра примеров тьма-тьмущая: та же Valkyrie Profile заставила меня попотеть ради «хорошей» концовки.

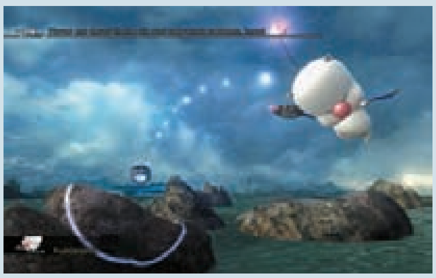
Стремясь всячески усилить иллюзию свободы, создатели FF XIII-2 не обошли стороной и сюжетные диалоги. Беседуя, то и дело приходится выбирать реплики, причем персонажи на экране

Чтобы битвы с боссами выглядели кинематографичнее, эти схватки решили разбавить QTE. Хотя предполагалось, что завалить их невозможно (битва просто будет развиваться по другому сценарию), в шестичасовом отрывке я таки столкнулась с одним сражением, которое прошло в лучших традициях God of War: заваливаешь QTE, переигрываешь бой. Интересно, сколько еще таких сюрпризов подкинет FF XIII-2? Надеюсь, что немного.





Приятная деталь: менять парадигмы в FF XIII-2 разрешают еще до учебного этапа, поясняющего новичкам эту особенность боевой системы.



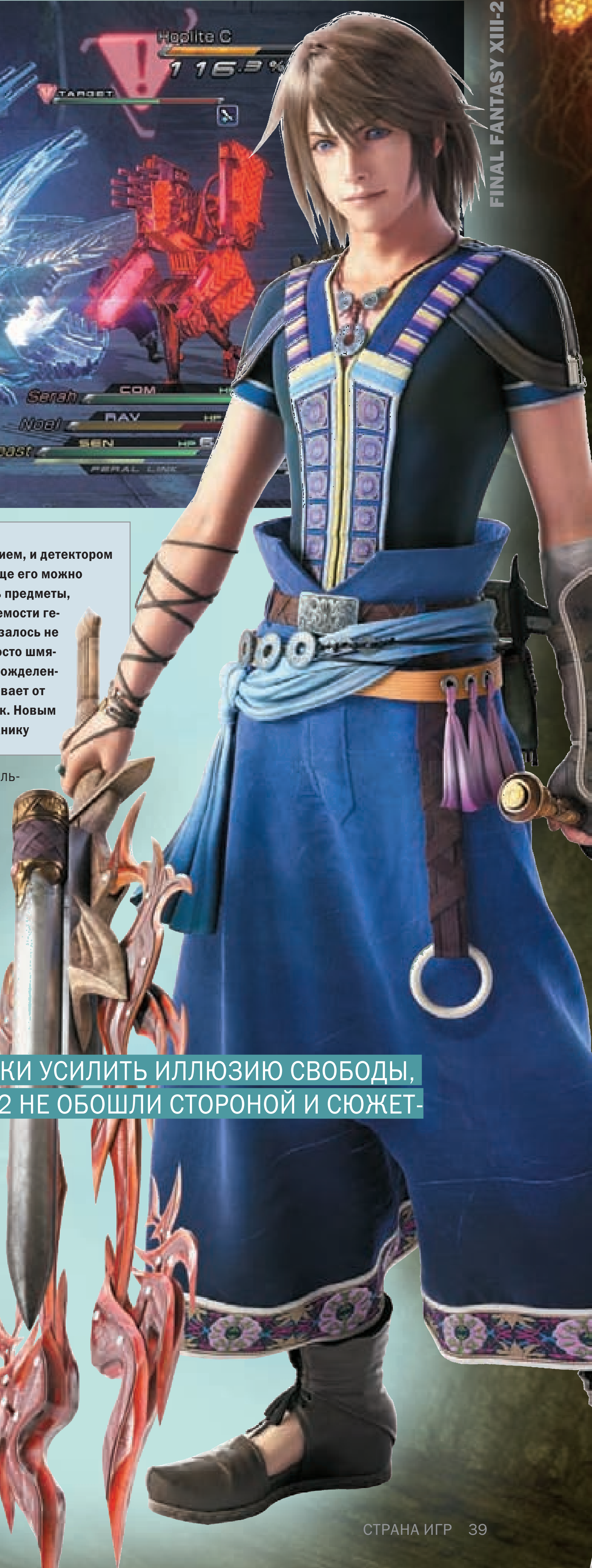
Мугл Серы служит и оружием, и детектором скрытых артефактов. А еще его можно кидать, чтобы заполучить предметы, находящиеся вне досягаемости героев. Приноровиться оказалось не так-то просто: мугл не просто шмякается о землю рядом с вожделенной ценностью, а отскакивает от поверхностей точно мячик. Новым обликом он обязан художнику

в этот момент замирают – ощущение, будто сидишь в суфлерской будке и подсказываешь нужную фразу. Идея не в том, чтобы дать пользователю шанс задать характер Серы или Ноэля (в линейной jRPG это было бы странно). Взаимоотношения с собеседниками тоже, насколько можно судить, испортить невозможно. Зато, например, мне както вручили призовой аксессуар, потому что я заставила Серу своевременно извиниться. Мол, внимательно следишь за происходящим – получай награду. С одной стороны, кажется, что лучше бы последствия решений были весомей: укрепляешь социальные связи героя, получаешь ценные бонусы, будь то более доверительные разговоры или, скажем, гарантии, что напарник захочет принять удар на себя в критической боевой ситуации (примеры – Tales of Symphonia, Persona 3). С другой – когда от выбора реплик есть хоть какой-то эффект (те же аксессуары), это уже настраивает на позитивный лад. Вдобавок у FF XIII-2 есть такая особенность: можно повернуть время в локациях вспять, чтобы перепройти все задания. И Торияма пообещал, что в случае таких повторных визитов начнут открываться варианты фраз, каких не было в начале. Правда, на концовку разговоры не влияют – судя по намекам, она зависит от того, как именно будут продвигаться исследования Historia Crux.

Бои тоже постарались модернизировать в соответствии с новой директивой «меньше навязываешь – больше радуешь». За основу взята система с парадигмами из FF XIII. Парадигмы – все равно, что роли: каждой соответствует определенный набор навыков. Менять специализацию нужно прямо по ходу сражений, причем всему отряду разом – решать, какая комбинация бойцов наиболее востребована в текущей ситуации. При этом в FF XIII игрока то и дело стесняли в ресурсах: заставляли, пусть и в учебных

СТРЕМЯСЬ ВСЯЧЕСКИ УСИЛИТЬ ИЛЛЮЗИЮ СВОБОДЫ, СОЗДАТЕЛИ FF XIII-2 НЕ ОБОШЛИ СТОРОНОЙ И СЮЖЕТНЫЕ ДИАЛОГИ.

целях, обходиться определенными наборами ролей, а свободно экспериментировать разрешали очень поздно. В FF XIII-2 все иначе: часу на пятом смотрю – нет ни одной парадигмы, которой я не могла бы воспользоваться, и ни одного специалиста не норовят у меня отобрать. А все потому, что место третьего персонажа в отряде занимают монстры. В отличие от Серы и Ноэля они не могут выучить больше одной парадигмы, да и совершенствовать навыки им приходится





Встречи с преобразившимися героями FF XIII – дополнительный повод облазить все закоулки Historia Crux.

ЛЮБОЙ БЕШЕНЫЙ ПОМИДОР ПОЛЕЗЕН – ЕСЛИ ОКАЖЕТСЯ ПЛОХИМ БОЙЦОМ, ПОСЛУЖИТ СЫРЬЕМ ДЛЯ АПГРЕЙДА ОРУЖИЯ И АКСЕССУАРОВ.



Чтобы покинуть локацию, не нужно всякий раз сломя голову нестись к специальным вратам. Достаточно выбрать в меню соответствующую команду, и герои автоматически попадут в Historia Crux. Исключение – некоторые сюжетные ситуации.

не за счет опыта, а при помощи боевых трофеев. Зато поток помощников не иссякает: герои регулярно рекрутируют новых. Дипломатических навыков не требуется – по логике FF XIII-2 любой бешеный помидор может присягнуть на верность тем, кто побеждает его в схватке. Кроме того, любой бешеный помидор полезен – если окажется не лучшим бойцом по сравнению с уже имеющимися соратниками, послужит сырьем для апгрейда оружия и аксессуаров.

Решение рискованное: для сериала куда привычней боевые отряды, сплошь укомплектованные яркими личностями. Мне, признаться, сперва было даже немного обидно, когда я поняла: если тот же Сноу присоединится к отряду, он будет драться на правах NPC – четвертым персонажем. Контролировать его не получится. Складывается впечатление, будто пользователя оберегают от разочарования: когда Сноу придется по сюжетным причинам расстаться с героями, не будет повода сказать – вот, силы на прокачку потрачены, а все впустую. Но, скажем, в Tales of Destiny уход Леона из команды стал для меня очень эмоциональной сценой, потому что, как говорится, ничто не предвещало беды. А тут, выходит, готовый спойлер? Впрочем, это тоже интригует – знать, что пути персонажа наверняка разойдутся с путями Серы и Ноэля, но не знать почему. На монстров, во всяком случае, не пожалуешься: тасовать их весело, и с разнообразием на протяжении первых шести часов все в порядке.

Лимит на лечение, введенный в FF XIII-2, – удачная находка. Когда знаешь, что в сражениях необходимо побеждать быстро, а то целительные заклинания потеряют эффективность, иначе продумываешь тактику, чаще ду-

То и дело Сере и Ноэлю приходится разбираться с аномалиями: решать разнообразные пазлы (эти этапы очень напомнили мне Kingdom Hearts). То потребовалось пройти по меченым платформам, ни разу не потоптавшись ни на одной из них дважды, то соединить разноцветные кристаллы так, чтобы воспроизвести показанную в начале испытания фигуру.

Саундтрек FF XIII-2 вышел эклектичным: здесь и традиционные для Final Fantasy мотивы, и техно, и хард-рок. Написали его трое композиторов – Масаси Хамаудзу, Наоси Мидзута и Мицуто Судзуки. Они поделили между собой весь объем работы – в соответствии с тем, какую музыку им больше нравится писать. Каждый сделал где-то одну треть проекта. Интервью с ними читайте на следующих страницах!

FF XIII-2 снабдят скачиваемым контентом. Как признались создатели FF XIII-2, их вдохновил пример западных RPG, и в частности Mass Effect. Уже анонсированы некие дополнительные костюмы для персонажей и традиционный босс Омега (которого после победы удастся добавить в команду). Пока все эти прекрасности подтверждены только для Японии, но и до Запада наверняка доберутся.



Версии для Xbox 360 и PS3, как клятвенно заверяют в Square Enix, различаться по качеству видео не будут. Более того, вариант для Xbox 360 в этот раз уместят на один диск.

Монстры больше не отображаются на локации постоянно – битвы стали случайными. Однако игроку предоставляют право выбора: прежде чем схватка начнется, можно скрыться из зоны внимания чудовищ или, напротив, попытаться напасть первым, чтобы получить охапку бонусов. Враги удивительно изворотливы. Вроде бы несложно огреть их оружием, чтобы начать драку, однако то и дело получалось так: мой персонаж дубасит по пустому месту, а монстр вьется рядом.

Как и в FF XIII, погода влияет на поведение монстров. Управляя специальной метеомашиной в одном из лабиринтов, можно вызвать себе противников посильнее – их привлекает дождь. Отличительная особенность другой локации – монстры, которые не решаются нападать, пока герои держатся близко к фонарям. Зато стоит отойти во тьму – тут же кто-нибудь захочет понадкусывать путешественников.

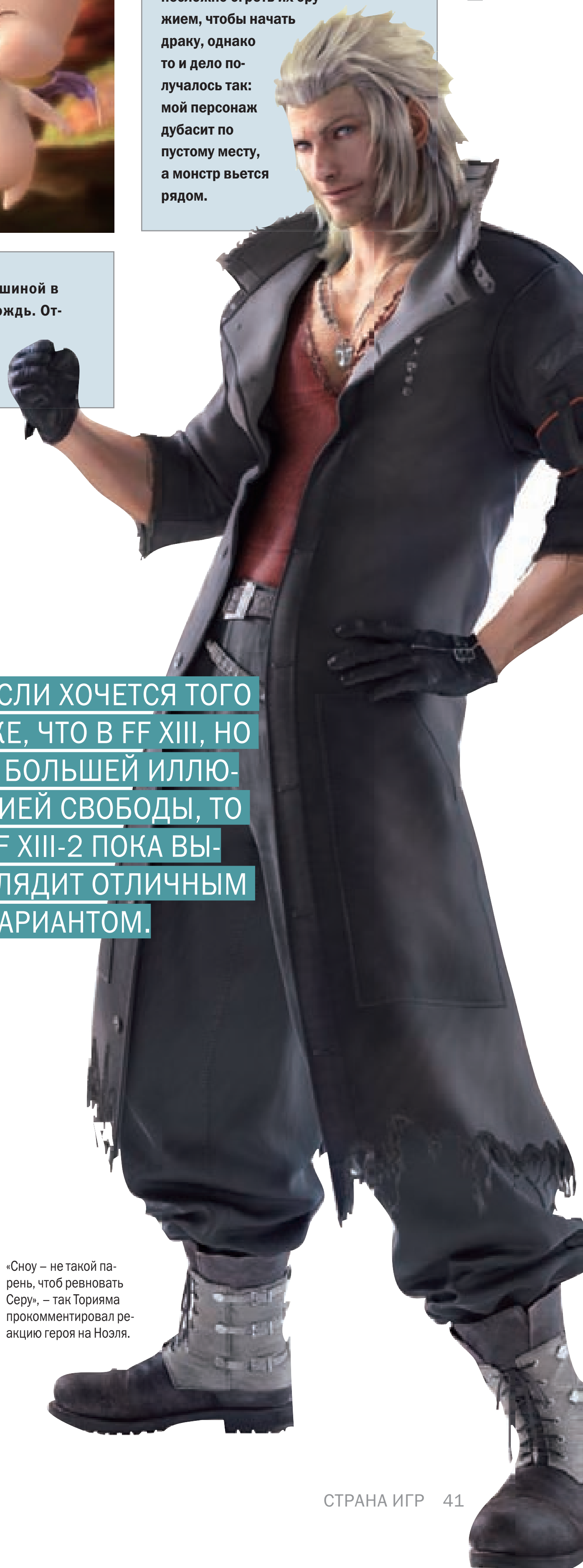
маешь над комбинациями парадигм. Да и сами драки оставляют впечатление очень динамичных. «Нам тоже нравятся олдскульные пошаговые схватки, – замечает Китасе, когда я спрашиваю его, отчего в портфолио Square Enix стало меньше совсем традиционных RPG. – Но важно оставаться в теме: отражать то, что нравится текущим пользователям. И сейчас, на наш взгляд, – это более быстрый, более насыщенный событиями геймплей. Поэтому таким ролевым играм мы сейчас отдаем приоритет».

Заодно в Square Enix словно больше не верят, что поклонники jRPG готовы шесть часов кряду просиживать за консолью. Ведь как было раньше – стоило оторваться от той же Chrono Trigger на пару-тройку дней и потом приходилось судорожно вспоминать, какими судьбами героев забросило в очередную локацию, что у них за цель. Теперь же все вроде делается для удобства геймера. Мало того что можно свериться со списком текущих заданий и освежить память, заглянув в справочник по истории мира, так еще и персонажи не стесняются лишний раз повторить, почему им так приспичило сорваться с насиженного места. Побочный эффект: скажем, Сера с одержимостью фанатика напоминает, как ей важно найти Лайтнинг. Ее безостановочный бубнеж заставляет задуматься: во-первых, когда же, наконец, Ноэль озвереет и скормит спутнице успокоительное, а во-вторых, вдруг это такой настойчивый намек отринуть олдскульные привычки и сделать передышку на пару-тройку дней?

Действительно, какие-то игры хорошо воспринимать, набравшись жизненного опыта. А в случае с Final Fantasy молодость, напротив, – козырь. «Фэны, которые будучи тинэйджерами полюбили FF VII, сейчас выросли. Готов ли сериал расти вместе с ними? Может ли, скажем, тридцатилетний персонаж получить главную роль в Final Fantasy?» – спрашиваю я у Китасе. «Не секрет, что основная аудитория Final Fantasy – всегда подростки, т.е. люди, которым около 20 лет. И логично, что наш главный герой должен оказаться их сверстником – 18 – 20+. Мы стараемся, чтобы в группе поддержки хватало героев постарше – вроде Саза или, скажем, Аурона из FF X, но нам важно, чтобы главный герой служил отражением нашей основной аудитории. Если увидим в будущем, что Final Fantasy преимущественно интересуются те самые повзрослевшие фэны, о которых вы упомянули , то тогда пересмотрим нашу политику».

Признаться, иногда хочется переписать сюжетные сцены: чтобы судьба Лайтнинг дольше интриговала, чтобы терзания Серы сильней трогали сердце. Но при этом все равно интересно, чем все закончится, – возможно, потому что мне симпатичны герои FF XIII. Рискну предположить, что продажи FF XIII-2 окажутся той самой лакмусовой бумажкой, по которой станет ясно, скольким из более чем шести миллионов история, рассказанная в оригинале, действительно понравилась. Ведь если хочется того же, что в FF XIII, но с большей иллюзией свободы, то FF XIII-2 пока выглядит отличным вариантом: тут и на побочные миссии сразу отпускают, и на локациях есть где поплутать, и в диалогах не только слушателем удается побыть. Торияма и Китасе стараются изо всех сил: название «Финальная Фантазия» обязывает приложить все усилия, чтобы и впрямь не завершить свой роман с сериалом. **СИ**

ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ ТОГО ЖЕ, ЧТО В FF XIII, НО С БОЛЬШЕЙ ИЛЛЮЗИЕЙ СВОБОДЫ, ТО FF XIII-2 ПОКА ВЫГЛЯДИТ ОТЛИЧНЫМ ВАРИАНТОМ.



«Сноу – не такой парень, чтоб ревновать Серу», – так Торияма прокомментировал реакцию героя на Ноэля.

Их нужно знать!

Слово берут композиторы и арт-директор FF XIII-2

Square Enix устроила для гостей показа пресс-конференцию с арт-директором и композиторами FF XIII-2. В ходе беседы вскрылись весьма любопытные подробности!

? Какую музыку вы хотели сочинить для этой игры, какую музыку вы обычно слушаете?

Масаси Хамаудзу: Нет какого-то конкретного композитора или жанра, которым бы я вдохновлялся, сочиняя музыку для этой Final Fantasy. То же было и с Final Fantasy XIII. Я играл во все Final Fantasy, начиная с первой, так что хорошо представляю, к чему привыкли пользователи, с какими мелодиями у них ассоциируется сериал. Жестких требований ко мне никто из руководителей не предъявляет – не говорит, мол, нужно сочинять так и так, но я сам стараюсь оправдать ожидания фэнов, не шокировать их чем-то, что выглядит в Final Fantasy чужеродным. Смотрю на концепт-арты, на эскизы и сразу понимаю, что от меня требуется.

Наоси Мидзута: У меня также не было какого-то конкретного музыкального источника вдохновения. Но я пересмотрел все концепт-арты, прочитал биографии персонажей, сценарий – из этого и черпал вдохновение.

Мицута Судзуки: Когда мы занялись этим проектом, Торияма-сан сказал: «Придумайте что-нибудь новое!» Мы изучили все визуальные материалы, каждый придумал где-то двадцать мелодий, а потом послушали, что у нас получается. Если случалось, что композиции дублировались (оказывались в одном жанре, например), выбирали наиболее удачную. Так у нас и оформилась идея, какой должна быть музыка к FF XIII-2.

? Вопрос для Хамаудзу-сана. Говорят, вы много лет провели в Германии. Вы еще помните немецкий? Повлияло ли как-то ваше пребывание в Германии на ваш стиль, ваши предпочтения в музыке?

М.Х.: По-немецки я вообще не говорю. Когда мне пришлось из Германии уехать, я был еще малышом – мне только год исполнился. Но тем не менее, я считаю, это не прошло бесследно, что-то немецкое в моей музыке все же осталось. К тому же дело ведь как было – я оказался в Германии, потому что мои родители изучали музыку в мюнхенском университете. Так сложилось, что Карл Рихтер, известный немецкий дирижер, кормил меня из бутылочки, когда я был маленьким. Такое не забывается!

? Так значит, поэтому вы несколько лет назад выпустили диск под названием Vielen Dank? (*по-немецки – большое спасибо. – Прим. ред.*)

М.Х.: Да, именно поэтому – из-за того что я часть детства провел в Германии. И вдобавок запись мы делали в Мюнхене – еще одна причина назвать диск по-немецки.

? В этот раз в музыке очень часто слышен вокал, и композиции, особенно в битвах с боссами, напоминают техно по стилю. Почему вы решили пойти на такие перемены?

М.С.: Мы, конечно, сохраняем традиции Final Fantasy, но в случае с Final Fantasy XIII-2 Торияма-сан, глава проекта, попросил нас изменить стиль. Мы экспериментировали с самыми разными жанрами, и вот такие мелодии – то, что у нас в итоге получилось.

? Мы неоднократно слышали от представителей Square Enix, что игра рассчитана на мировой рынок. Сочиняя музыку, вы как-то учитываете предпочтения западных пользователей?

М.С.: Мы не думали о целевой аудитории или о предпочтениях западных геймеров. Просто Торияма-сан попросил нас отойти от традиций и придумать что-нибудь свежее – а мы постарались не ударить в грязь лицом. Но при этом, конечно, не прикидывали: мол, вот такая музыка обязательно понравится заокеанским пользователям, давайте ее непременно включим в игру.

? Чем вы вдохновлялись и под влиянием чего создавали дизайны персонажей FF XIII-2? Отличались ли эти источники чем-то от тех, к которым вы обращались, придумывая героев XIII?

Исаму Камикокурё: В этот раз я сам занимался дизайном Лайтнинг (*предыдущую версию рисовал Номура. – Прим.ред.*), а мои коллеги – дру-



Исаму Камикокурё
Арт-директор Final Fantasy XIII-2, ранее трудился над Final Fantasy X, XII и XIII, а также над The 3rd Birthday для PSP. Сам участвует в разработке облика мира, а не только руководит коллегами-художниками.

Масаси Хамаудзу
Композитор, приложил руку к саундтрекам Saga Frontier II, FF X, Musashiden II, Dirge of Cerberus и FF XIII.

Наоси Мидзута
Композитор, занимался главным образом FF XI, также работал над Parasite Eve 2 и Final Fantasy: 4 Heroes of Light.

Мицута Судзуки
Дебютировал как ведущий композитор в The 3rd Birthday,помогал Хамаудзу с FF XIII, а Мидзуте – с 4 Heroes of Light.





гими персонажами. У каждого арт-директора и его команды – свой стиль, это можно заметить по героям FF XIII-2. Указания Ториямы-сана по облику героев были не слишком подробными, так что мы творили достаточно свободно. То есть, мы изучили сценарий, биографии персонажей, но нам позволили интерпретировать их по-своему.

? А расскажите поподробнее про Лайтнинг – чем вдохновлен ее новый образ?

И.К.: Вообще мне в первый раз позволили самому целиком придумать облик персонажа – обычно этим занимается Тецуя Номура, так что для меня это был очень большой проект. Лайтнинг в этот раз выглядит более по-западному, в духе средневековых рыцарей. Изначально я придумал много разных версий, они сильно отличались от финальной. В одном варианте на Лайтнинг, например, было ципао (*традиционное китайское платье. – Прим. ред.*), в другом – научно-фантастический наряд, что-то вроде футуристического доспеха. На третьем наброске она уподобилась саммонам – выглядела эдаким монстром. Вариант с униформой тоже был. То есть, мне не дали какое-то жестко сформулированное задание – мол, костюм должен быть таким. Я просто знал, что это должно быть что-то не похожее на ее прежний костюм, и что-то, отражающее сценарий. Я и Номура-сан обменивались идеями и в итоге остановились на том варианте, который вы видите.

? Когда вы придумываете новые наряды, то учитываете, например, их практичность или соответствие законам физики? То же самое относится и к оружию: для вас существуют какие-то ограничения, или вы руководствуетесь только своей фантазией?

И.К.: Конечно, существуют кое-какие ограничения, связанные, например, с тем, что персонаж должен делать в игре (много бегать и т.д.). Но где-то 90% времени мы не думаем об ограничениях вообще, потому что от героев Final Fantasy ждут, что они будут очень эффектны внешне. Мы всегда сосредотачиваемся на том, как люди представляют себе стиль Final Fantasy, что они уже видели в сериале. А потом пытаемся создать что-то другое и в то же время не менее интересное.

? Пейзажи FF XIII-2, архитектура зданий – что вы делали, чтобы они не напоминали уже показанное в FF XIII?

И.К.: В этот раз действие происходит в других условиях. В FF XIII локации относились либо к Кокону, либо к Гран Пульсу. Теперь же появился третий мир – Вальхалла, мир богини Этро. Обычно, когда я рисую дизайны, полагаюсь целиком на свое воображение. Другие художники сначала листают книги, альбомы, изучают архитектуру других стран – я так не поступаю. Бывает, смотрю в окно, и потом увиденное у меня трансформируется в дизайн.

? Вы упомянули, что впервые занимаетесь дизайном персонажей. Расскажите о вашем сотрудничестве с Номурой-саном.

И. К.: Номура-сан многие годы занимается дизайном персонажей, его герои становятся очень популярными. Конечно, я многому от него научился, и одновременно уяснил, что не всегда полезно отражать в дизайне текущие модные тренды. Это сложно объяснить, но например, когда я делал дизайн героев для FF XIII-2, то пытался представить себе – а что думал Номура-сан, когда придумывал персонажей, так полюбившихся геймерам. С ним я напрямую об этом не говорил, так что основывался главным образом на своих догадках. И как мне кажется, теперь, сделав дизайн Лайтнинг, я знаю ответ. **СИ**

Когда-то Лайтнинг спасала Серу. Теперь Сера мчится на помощь Лайтнинг, а в Square Enix упорно не раскрывают секрет, когда же за главную героиню FF XIII позволят поиграть.

PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS

Need for Speed: The RUN

«Игромир» растёт. Не только как мероприятие для гостей, но и как площадка для работы издателей и журналистов. Первые всё охотнее делегируют на российскую выставку своих представителей с самыми свежими билдами и устраивают подчас весьма статусные показы. Вторые получают больше возможностей для работы и наблюдения за проектами в динамике их разработки.



Артём Шорохов







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, 3DS
Жанр:
racing.arcade.cinematic
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/ дистрибьютер:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Black Box
Страна происхождения:
Канада (Ванкувер)
Мультиплеер:
vs, co-op.online

ДАТА ВЫХОДА
18.11.2011

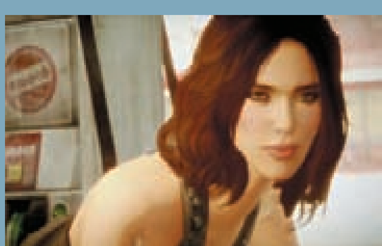
В этом смысле лично мне весьма интересно оказалось провести сорок минут в компании продюсера Electronic Arts и самого свежего (двухнедельной давности) билда Need for Speed: The Run, впервые вывезенного в люди за пределы родного Ванкувера. На повестке дня – три геймплейных отрывка с разных стадий игры: абсолютное начало (Сан-Франциско) и две «середины» (шоссе в каньонах Колорадо и индустриальный район Чикаго).

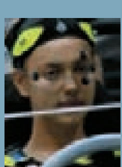
Главная замануха – графика. Когда я тестировал альфа-версию весной (позднее, летом, её же демонстрировали на E3), движок Frostbite 2 выдавал «сырую» картинку, ещё не сдобренную постобработкой, не облагороженную дизайнерскими и спецэффектными напильниками. Примерно то же говорилось и о геймплее. Подобные сборки, как правило, используются для внутристудийных нужд, с ними работают геймдизайнеры, их демонстрируют издателям и партнёрам. Реже – журналистам (предваряя такие показы длительными вступлениями о «промежуточном» статусе графики и геймплея), обычно – снабжая не реальными, а пререндеренными скриншотами вида «примерно так игра должна выглядеть через полгода». И для меня, признаться, очень странным показалось решение именно такую версию бросить на растерзание толпе с самого большого экрана Лос-Анджелесского выставочного центра. «Я сам не особенно доволен, – комментирует моё недоумение Даг Макконки, представитель студии. – Но раз надо, значит, надо. На то время у нас был в подходящем состоянии лишь этот отрывок с чикагского уровня, и он, быть может, не столь верно характеризует игру, чем те, что я покажу сегодня. И между прочим, вы первые в мире, кто видит эту презентацию. В мире! Никому ещё этих отрывков не показывали, только российской прессе и только за закрытыми дверями».

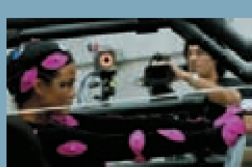
Сегодня, на «Игромире» The Run выглядит куда более породисто – лоском, сочными красками и густым слоем лака напоминая осовреме-



«Нет-нет, никаких суперсил – только газ, тормоз и навыки экстремального вождения. Здесь то и дело приходится лавировать на каком-нибудь горном серпантине, утопив в пол педаль, удирать от мафии... Весьма приличный адреналин, знаете ли, и без каких-либо спецспособностей. Главный и единственный челлендж игры – именно в вождении.»







Привет из мира моды

Предусмотрены в игре и второстепенные персонажи, своего рода NPC. Вот он – простор для лицензирования и небольших сюжетных отростков, мотивирующих дополнительные геймплейные гонки (думается, это ещё и задел для будущих DLC). К настоящему времени известно о двух гостьях – моделях журнала Sports Illustrated Swimsuit (одна из них – наша соотечественница Ирина Шейк), которые выступят соперницами Джека как раз в такой миссии. В качестве ответного шага подписчики журнала получат специально подготовленный совместными силами редакции и издателя игры видеодиск The Making of Need for Speed: The Run. Сколько всего планируется приглашённых звёзд и секретных автомобилей – пока неясно. Зато доподлинно известно, что на консоли от Nintendo этот «союз мира моды и видеоигр» не распространяется.





ненную версию NFS: Hot Pursuit. Повсюду блики, тени, сложные эффекты освещения, множество мелких частиц и объектов, частично разрушаемые декорации. Уже не гадкий утёнок – вполне приличный лебедь, красивая, статусная, дорогая гонка. Которую не терпится начать.

Сан-Франциско встретил гаражом. А если быть точным, гаражами. Автомобили всемирно известных марок – BMW, Nissan, Porshe – сплошь топовые модели, глаз радуется. Едва ли в самой игре такое разнообразие будет доступно с самого начала, широкий выбор придётся заслужить. Для главного героя, Джека, гонка через континент здесь только начинается. И пока ещё она выглядит лишь как самое обычное, почти безобидное состязание. Педаль в пол, и лети через залив за денежным призом, который решит все проблемы разом.

Всякая водительская активность щедро поощряется очками опыта. Выход на максимальную скорость, дрифт, прыжки: +10XP, галочки в челленджах, которые по современной моде насквозь пронизывают всю игру, записи в Автологе… Спрашиваю, на что тратится опыт. «Новые машины открывать. Машины и наборы улучшений, этакие мгновенные апгрейды внешнего вида авто», – улыбается канадец и врубает нитро. Только сейчас обращаю внимание на интерфейс, замечаю, как убывает синяя полоска слева от спидометра. Впереди – знаменитые Золотые Ворота, некогда самый длинный висячий мост в мире (почти 1,3 км), главная достопримечательность Сан-Франциско, восхитившая ещё Ильфа и Петрова. 63 метра над водой, будто в небе паришь. Над ухом – дежурные комплименты движку, названия задействованных технологий… И тут мы влетаем в туман.



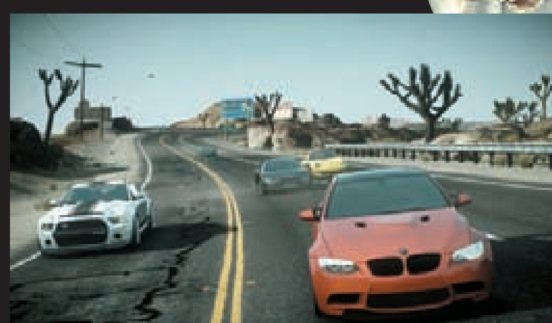
“ У нас нет кругов, нет треков в привычном понимании гоночных игр. The Run – не круги, это прямая, гонка от «А» до «Б», от города на западном побережье Америки к городу на востоке страны. Это очень большой путь через большую страну. Вот вы живёте в России, огромной стране. Когда меня спрашивают, на что похожа Россия, я отвечаю, что это зависит от того, где ты в России окажешься – она очень разная. Так что вы лучше, чем вся прочая Европа понимаете, сколь велико это расстояние и какое разнообразие оно сулит. ”

Красивый, вязкий, набухший водной пылью туман. Ловлю себя на мысли, что не могу припомнить аналогичного эпизода из прочих гоночных игр. Удивили, спасибо. «И это лишь первые пять минут игры!» – подмигивает собеседник.

Несколько щелчков по debug-меню консоли, и появляется загрузка нового уровня. «The Run не слишком похожа на привычные гонки. В нашей игре мы стараемся увязать воедино множество самых разных вариантов гоночного геймплея. Большая их часть плавно перетекает один в другой на протяжении сюжета, но есть и такие, что предполагает само устройство игры. Например, на уровнях обычно есть возможность совершать классные кинематографические прыжки – тут вам сразу и система челленджей, и мотивация к повторному прохождению, изучение трасс, эксплоринг… Вот прямо сейчас, на хайвее в горах Колорадо, у нас уровень построен на преследовании и соперничестве с другими участниками гонки».

Игра и впрямь преобразилась, напомнила сразу несколько «полицейских» выпусков и ранние Burnout в придачу, дух Criterion витает над каньоном. Мой собеседник здесь напряжён и увлечён – ни дать ни взять, заядлый геймер за игрой, порой даже не слышит вопросов, но продолжает комментировать на автопилоте. Строчка-задание вверху экрана сменилась, предложив «побеждать соперников», над машинами нарисовались линейки жизни («Серьёзно, хэлсбары?» – «У копов-то? Ну да!» – «Ты будешь убивать копов?» – «Ага, видишь, какие настырные!») Мини-челленджи подбрасывают очки опыта за каждого «пойманного» (то есть вы его догнали и сумели обойти) и за каж-







“ Да, Джек весьма таинственный герой, мы мало говорили о нём. Связался с мафией, задолжал деньги. Они требуют их вернуть, он заплатить не может. И вот ему подворачивается эта гонка, которая, как он думает, может разом решить все проблемы – он просто откупится призовыми деньгами. Всё из-за денег? Поначалу да. Заплати или умри. ”





дого «побеждённого» (определённое время удерживали лидерство в борьбе за место) водителя. Это по двести. Сотней награждаются тейкдауны. Отдельные бонусы положены за «чистые» и «грязные» обходы. Тем временем и дорожная полиция не сидит без дела – мешается, выпихивает с дороги, блокирует путь (за преодоление этих «засад» также положены очки), в общем, старательно портит кровь и пополняет счёт. За отведённое время нужно добиться определённого места в общем зачёте гонки; если не выйдет – уровень завален. Как заметил мой клацающий кнопками гид, «ну очень насыщенная миссия – много всего и сразу нужно принимать во внимание». Вдобавок иногда случаются своего рода «геймплейные эпизоды» (в анонсировавшем публичную демоверсию трейлере, например, на этом самом уровне можно заметить камнепад, а на соседнем – целую снежную лавину) – они, как и различные интермедии (помните туман?) строго держатся в рамках, собственно, игры – никаких роликов.





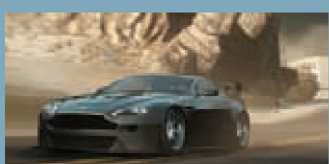


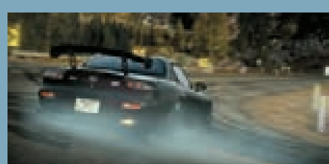
> Ни слова о героине! Вам придётся лично сыграть и узнать подробности. Модели из Sport Illustrated – это другое дело, у них камео-роли, совсем небольшие.

Автопарк NFS: The Run способен впечатлять даже неискушённого человека. Ценители же – те, кто млеет от одного лишь звука движка Shelby Cobra Daytona Coupe – внимательно следят за тем, как EA одно за другим анонсирует для игры чертовски привлекательные авто.

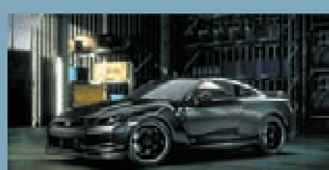
























Стоп. Никаких роликов? Вдруг ловлю себя на том, что за всё это время так и не увидел QTE. Вообще ни единого – словно и не было нашего предыдущего знакомства с игрой. Да и постановочных сцен кот наплакал: лишь короткие, динамичные вставки. Высказываю своё недоумение вслух. И вот что слышу в ответ: «Да-да, QTE минимальны. Наверное, меньше одного процента от всей сюжетной части игры. У них однаединственная задача – работать на сценарий, подталкивать сюжет. Когда можно обойтись без ущерба для истории – обходимся. У нас никогда не было намерений делать QTE ради QTE».

«А этот уровень уже больше напоминает боевики Майкла Бэя – со стрельбой, взрывами и прочими голливудскими штучками. Будто помогаешь ему снимать кино», – с этих слов начинается гонка в Чикаго. Впрочем, вернее будет сказать «продолжается» – несколько месяцев назад мы уже побывали в этом городе,





> Дорог здесь почти втрое больше, чем было в Hot Pursuit, это и впрямь очень и очень большая игра. Автолог фиксирует все ваши достижения, автоматически сравнивает их с результатми друзей, даёт советы… Каждый раз, когда вы чего-то достигаете в игре, появляется новое испытание.

PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS





«А ведь есть ещё и мультиплеер, можно играть с друзьями, там для вас заготовлены всевозможные задания. Но также вы сможете самостоятельно менять и задавать правила состязаний, конструировать свои собственные эвенты – только для вас и ваших друзей. Задавая более жёсткие условия, можно добиться того, чтобы получать больше очков опыта.»

и видим на сей раз лишь новый эпизод знакомого противостояния вертолёта мафии и отчаянно пытающегося оторваться от погони Джека. Всё те же попытки ускользнуть от света шарящего по ночной дороге прожектора (попадёшься – и мафиози тут же открывают огонь), знакомые нырки в тоннели и под мосты… Но есть и отличия (даже помимо улучшившейся картинки, сравнивать которую с альфа-билдом удобнее в знакомых декорациях) – и они вновь напомнили мне о Criterion Games. На сей раз не только вертолёт досаждает герою (будто кому-то его показалось мало), Джека гонят по трассе зловещие чёрные авто, норовящие взять на таран, мешающие маневрировать. А когда со строительной зоны преследование перемещается на железнодорожные пути, из вагонов потревоженного грузового состава на дорогу десятками летят взрывоопасные красные бочки, и движок расправляет плечи, демонстрирует то, в чём он по-настоящему хорош – разрушение. Всё это действо уже мало напоминает классическую гоночную игру (как ты далёк, безмятежный Сан-Франциско!) и всё больше – этакий Call of Duty на колёсах. Или упомянутые фильмы Майкла Бэя.





«Кооперативный режим тоже есть. Да-да, всё верно, мы специально озаботились этим и готовы предложить кое-какие миссии, рассчитанные на совместное прохождение. И если вы выполняете их вдвоём… чёрт, я не могу пока раскрывать все карты! Но вы знайте – игра большая, очень вариативная, replayability огромная!»



В финале демонстрации Джек находит способ избавиться от вертолёта и, повторив подвиг Джона МакКлейна, оставляет меня наедине с мыслями о том, что в полку аркадных гонок и впрямь назрели перемены. И перемены эти – к лучшему. Пускай лично сыграть на этот раз не вышло (в открытой зоне «Игромира» демонстрировалась боле старая сборка), я убедился: NFS: The Run мне интересна, она достойна моего внимания. **СИ**


ASUS рекомендует Windows® 7.
Когда в последний раз вы слышали нечто невероятное на ноутбуке?
Больше мощности. Больше силы звука.
Больше времени работы от батареи.
По-настоящему невероятный ноутбук.
Представляем новые ноутбуки ASUS серии N
intel inside CORE i5
Процессоры 2-го поколения Intel® Core™ i5.
Невероятно умные, и это видно.
Реклама. Intel Inside, Intel Core, Intel и логотип Intel являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.
www.neveroyatnoe.ru
ASUS®
intel®

PS3
XBOX 360



Юрий Левандовский

Константин Говорун

Soul Calibur V

Мы были счастливы, что смогли поиграть на Tokyo Game Show 2011 в Soul Calibur V. Ни для кого не секрет, что SC – любимый файтинг редакции, и каждая новая его часть ожидается всегда с большим нетерпением. Спокойно и уверенно мы попробовали всех персонажей и досконально изучили тонкости новой боевой механики.

Несколько важных фактов, которые нужно знать. Между событиями Soul Calibur V и Soul Calibur IV прошло семнадцать лет. Так что состав бойцов впервые в истории сериала обновится радикально. Кто-то, как Зигфрид или Мицуруги, тотально постареет, кто-то обзаведется детьми и выставит их на турнир вместо себя. А вот Айви, по каким-то причинам, сохранила свой возраст. Во время одной из презентаций мы спросили у продюсера, что будет с традиционно молодо выглядящими персонажами, вроде Талим, – неужели их тоже состарят? Ответ был такой – для каждого героя решение принимается индивидуально. Кто-то сохранит молодость благодаря контакту с волшебными мечами, кто-то совершит путешествие во времени. Разумеется, никто не собирается разрушать имидж любимых персонажей – отсюда и решение добавить в игру детей Софитии, а не показывать саму красавицу в старости. А вот мужчин седые волосы и шрамы лишь украшают. Наконец, не стоит забывать, что многих любимых героев могут просто перевести в статус секретных.

Еще один любопытный момент – продюсер сказал, что всерьез рассматривалась возможность исключить из списка персонажей Хильду. Дескать, она была настолько сильна в Soul Calibur IV, что ее запрещали использовать на всех серьезных турнирах. В итоге команда решила все же попробовать сбалансировать ее набор приемов так, чтобы они не становились нечестными в руках профессионала.

Теперь об игре и впечатлениях. Первый сюрприз: в пресс-день к стендам с демоюнитами SCV не было не то что очередей, людей вообще! Для нас совершенно непривычный факт, однако в Японии сериал Soul Calibur далеко не так популярен как Tekken или Virtua Fighter. Впрочем, это оказалось нам на руку – смогли больше поиграть сами. Если вы вспомните первые видеоролики из игры, то наверняка на ум придет то, что


Однопользовательский режим для игры придумывают разработчики из Cyberconnect2 – студии, придумавшие крутейший файтинг по «Наруто».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский издатель/дистрибьютер:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Namco Bandai
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2012 года

картинка в них какая-то очень топорная и не то чтобы особо красивая. Спешим успокоить всех фанатов: в действии пятая часть выглядит лучше, чем любой доступный на данный момент файтинг на консолях. Высокое разрешение текстур, классные модели персонажей, а главное полноценные 60 кадров в секунду, все это есть и смотрится на загляденье эффектно. Особенно хочется отметить световые эффекты. Все вспышки, отблески и прочие искры выглядят намного лучше, чем в прошлой части. Анимация не сказать, что изменилось кардинально, просто стала чуть-чуть плавнее.

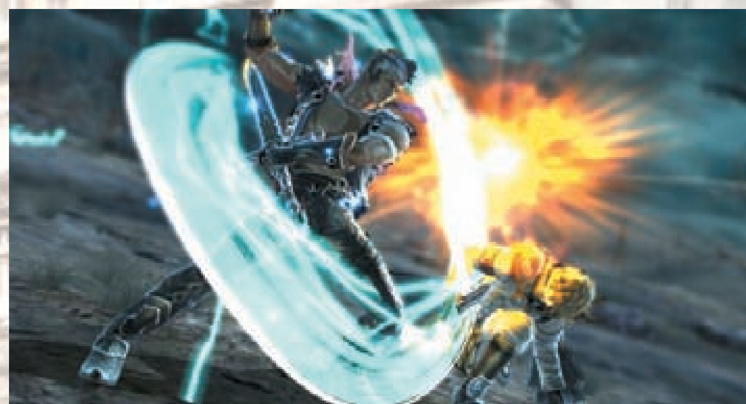
Хотя все это не так интересно, как новинки боевой системы. Не знаем, многие ли из вас играли в портативную версию игры для PSP – SoulCalibur: Broken Destiny, но нужно заметить, что многие вещи перешли оттуда в пятую часть. Например изменившиеся «степы» (то есть шаги «в глубину», позволяющие уклониться от вертикальных атак), которые возвращают нас к модели SC2, на самом деле не такая уж и новинка, ведь вернули уже в портативной версии. Новые суперы по нажатию A+B+K смотрятся логичным продолжением приемов, которые появились на этой комбинации также в Broken Destiny. Впрочем, на выставке нам удалось разобраться и в более глубоких особенностях боевой системы.

Во-первых, мы поняли, как работают новые механики – Critical edge и brave edge. Первая является развитием идеи Critical finish из четвертой части. Вернее, анимация многих из этих приемов досталась им от «финишеров» из четвертой части, например Зигфрид все так же посылает волну льда в сторону противника, но это теперь не красивое «фаталити», а лишь еще один из приемов в игре, просто более сильный. Очень все это напоминает систему с ультра-комбами в Street Fighter или, скажем, суператаками в новой Mortal Kombat. Чтобы выполнить этот прием, нужно потратить две полоски новой линейки, которая набирается за атакующие действия. У разных персонажей «критикал» может быть совершенно разным приемом. У Айви, например, это захват, у других персонажей это может быть обычной комбой или сверхсильным ударом. Самый забавный факт – то, что вводится он у всех одинаково, нужно сделать две четвертных прокрутки и нажать A+B+K. У всех персонажей его чаще всего можно вставлять после какого-нибудь лаунчера, что нам демонстрировали еще в первых видеороликах. Но это никакой не чит и не убертактика, так как на деле эти приемы снимают не так и много энергии, например, по сравнению с теми же «ультрами» в Street Fighter.

Вторая новинка, brave edge, оказалась еще менее замысловатой. У каждого персонажа



Нацу – ученица Таки, поэтому набор приемов у нее чертовски предсказуем.



Слева: Эмо-бой Цвай – словно реверанс в адрес аудитории «Сумерек». Разве что он не сосет кровь, а вызывает оборотня.

GUARD IMPACT ТЕПЕРЬ ДЕЛАЕТСЯ ПО НАЖАТИЮ «НАЗАД+A+B+K» И СЪЕДАЕТ ЧАСТЬ ЛИНЕЙКИ ЭНЕРГИИ ДЛЯ СУПЕРУДАРОВ.





Тира по-прежнему умеет переключаться между «светлым» и «темным» режимами, что радикально меняет список ударов.

есть комбо-связка или захват, который можно продолжить, нажав a+b+k и потратив одну или две полоски от новой линейки на это продолжение. То есть, грубо говоря, у Зигфрида можно продолжить обычный трехударник четвертым ударом, который будет пробивать блок и снимать жизней, как его излюбленный всеми прием «ffB». А у Астарота можно сделать командный бросок, который при наличии двух набранных делений можно продолжить, нанеся еще больший урон. То есть, по сути, это вариация EX ударов из того же Street Fighter 4, только приемы эти нельзя делать сами по себе, это именно продолжения уже существующих.

Как нам показалось, более значимое изменение боевой системы произошло совсем не с приходом усиленных ударов, которые, в общем-то, не особенно мешают играть «как раньше». Намного важнее то, что guard impact (парирование вражеских ударов, выполняемое точно в момент нанесения их противником) теперь делается по нажатию назад+A+B+K и съедает часть той самой новой линейки. Согласитесь, нажать на реакцию четыре кнопки сразу намного сложнее, чем две. Придется теперь обязательно ставить комбинацию A+B+K на один из шифтов. А то, что он отнимает часть линейки, лишает нас возможности лицезреть бесконечные дуэли на «ГИ», которые могли выдавать профи в прошлых частях. С одной стороны, это делает игру более стратегически насыщенной, с другой – менее зрелищной.

Z.W.E.I. ПОРАДОВАЛ НЕ ТОЛЬКО НЕПРОИЗНОСИМЫМ ИМЕНЕМ, НО И ТЕМ, ЧТО ПОЛОВИНА КОМБ У НЕГО ПРОВОДИТСЯ ВЫЗЫВАЕМЫМ ИМ ОБОРОТНЕМ.

Что касается геймплея в целом, то хочется отметить то, что игра стала чуть быстрее, степы, как уже говорилось, вернулись к своему сверхбыстрому и длинному варианту, когда пара нажатий – и вы уже за спиной противника. Есть «just guard», позволяющий, нажав блок в момент удара, значительно снизить recovery после блока. Кстати, если вы будете слишком много стоять в обороне, то у вас начнет мигать полоска жизни, и это будет означать, что через несколько ударов наступит «Guard Break» и вы потеряете возможность блокироваться. Выход здесь – или начать атаковать, или уходить от ударов за счет степов.

У старых персонажей поменяли ввод некоторых приемов и добавили парочку новых продолжений старых комб. Из новеньких нам дали попробовать Патрокла (Patroklos), Цвая (Z.W.E.I.), Нацу (Natsu) и Пирру (Pyrrha). Но сразу скажем, новеньких-то все же двое, а Нацу и Пирра – замена старым персонажам в лице Таки и Софитии. Z.W.E.I. порадовал не только непроизносимым именем, но и тем, что половина комб у него проводится вызываемым им оборотнем, в целом интересный персонаж с хорошими атаками на расстоянии. Но царем среди всех представленных бойцов был, конечно, Патрокл. На удивление он не пародирует Кассандру или Софитию, хотя является их родственником, для него выдумали совершенно свой стиль боя. Персонаж очень быстрый, очень неожиданный с очень красивыми комбинациями. Особенно удивило большое количество ударов ногами и различные акробатические этюды, которые он вытворяет во время боя. Думаем, это будет один из самых популярных персонажей первое время.

Под конец напомним, что из старых героев подтверждены Айви, Хильда, Макси, Мицуруги, Найтмер, Зигфрид, Тира, Вольдо, Астарот, новые – это Патрокл, Пирра, Нацу, Цвай, а также не виденные нами пока Виола и Лейксиа (дочь Сяньхуи). Игра выходит весной следующего года и, надеемся, сумеет завоевать немалую популярность на волне всеобщего интереса к файтингам, который растет и растет последние пару лет. **СИ**



Мы уже хотим посмотреть на то, как русские красавицы-косплеерши будут выглядеть в костюмах новых героинь Soul


NAUGHTY DOG
PlayStation Network
16
www.pegi.info
Привет, неприятности
UNCHARTED 3
ИЛЛЮЗИИ ДРЕЙКА
ru.playstation.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



Diablo III

И мечта, и самый страшный ночной кошмар. Иллюстрация того, как Blizzard можно превращать камни в золото щелчком пальцев, продавать свое прошлое, придумывать идеи, которые будут жить вечно – как зло, которому посвящен цикл Diablo.

Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский дистрибьютер:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Blizzard
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op/vs. online

ДАТА ВЫХОДА
первый квартал 2012



Между тем это в своем роде такая же часть истории нашей страны, как и «Принц госплана», то есть, простите, Prince of Persia. Люди покупали себе модемы и карточки предоплаты Интернета, ждали «ночных часов», чтобы каждый день спускаться в глубины Ада, в компании друзей отбиваться от кровожадных демонов, жутких тварей, скелетов, оживших мертвецов, всего, что внушало страх, ужас и отвращение человечеству на протяжении веков. Каждый, понятно, выбирал свой ракурс. Кто-то проходил первый Diablo на PS one, покупал большую карту памяти или страдал, пытаясь уместить все на маленькой. Кому-то эти удивительные истории рассказывала тогда еще молодая тетка-бухгалтер, подслушавшая странные разговоры «компьютерщиков-программистов» с работы. Зачистка подземелий – мне кажется, это словосочетание уже тогда перестало вызывать улыбку – заменяла школу, работу, семейные вечера, встречи с друзьями, учебу в университете, все на свете. Собственно, «свет» – это оскорбительное в данном случае слово. Задернутые шторы, наушники, огромный монитор, чашка чая или чего покрепче, разбросанная рядом закуска и клик, клик, клик, клик. Клик, клик, клик. Звук нажатия левой кнопки мышки ночью, слышал, наверное, весь дом. И весь дом кликал в ответ. И сейчас продолжает – вышла бета-версия Diablo III, дьявольская машина пожирания времени вернулась с того света, воспоминания надо освежать. Мы все посчитали: чтобы пройти бету один раз, надо сделать 9067 (девять тысяч шестьдесят семь) кликов левой кнопкой мышки. Но ведь это никого не остановит, правда?

Самое сложное в бете Diablo III – дойти до конца. Вернее, это само по себе как раз нетрудно, просто не хочется никуда спешить. Как-то подсознательно ведешь персонажа подальше от отмеченной, подсвеченной и чуть ли не во весь экран мигающей точки на карте, уводишь, заставляешь спускаться в подвалы, пещеры, подземелья, да хоть в места массового захоронения. Куда-нибудь, лишь бы не увидеть надпись о том, что первый акт игры пройден, босс побежден и дальше ничего нет. Вернуться обратно уже нельзя: проход завален камнями, впереди ничего нет. Можно только порадоваться возможности использовать свиток опознания на выпавшей шмотке, ну и примерить ее – и все, после этого остается лишь выйти в главное меню и остаться наедине с тяжелыми мыслями. Правда, все могло быть еще печальнее. Хуже всего, если пройти бету,





Внизу: Иногда выпадает шанс принять участие в «событии»: герой должен будет как можно дольше обороняться от бесчисленной орды противников. Награда по результатам.



Найти в этой кутерьме голозадую witch doctor должно быть просто. Это как найти араба в толпе китайцев.





С повышением уровня появляться дополнительные слоты умений. При этом самих умений всегда больше, и надо выбирать, какие использовать в том или ином подземелье.

ВСЕ ПОСЧИТАЛИ: ЧТОБЫ ПРОЙТИ БЕТУ ОДИН РАЗ, НАДО СДЕЛАТЬ 9067 (ДЕВЯТЬ ТЫСЯЧ ШЕСТЬДЕСЯТ СЕМЬ) КЛИКОВ ЛЕВОЙ КНОПКОЙ МЫШКИ.

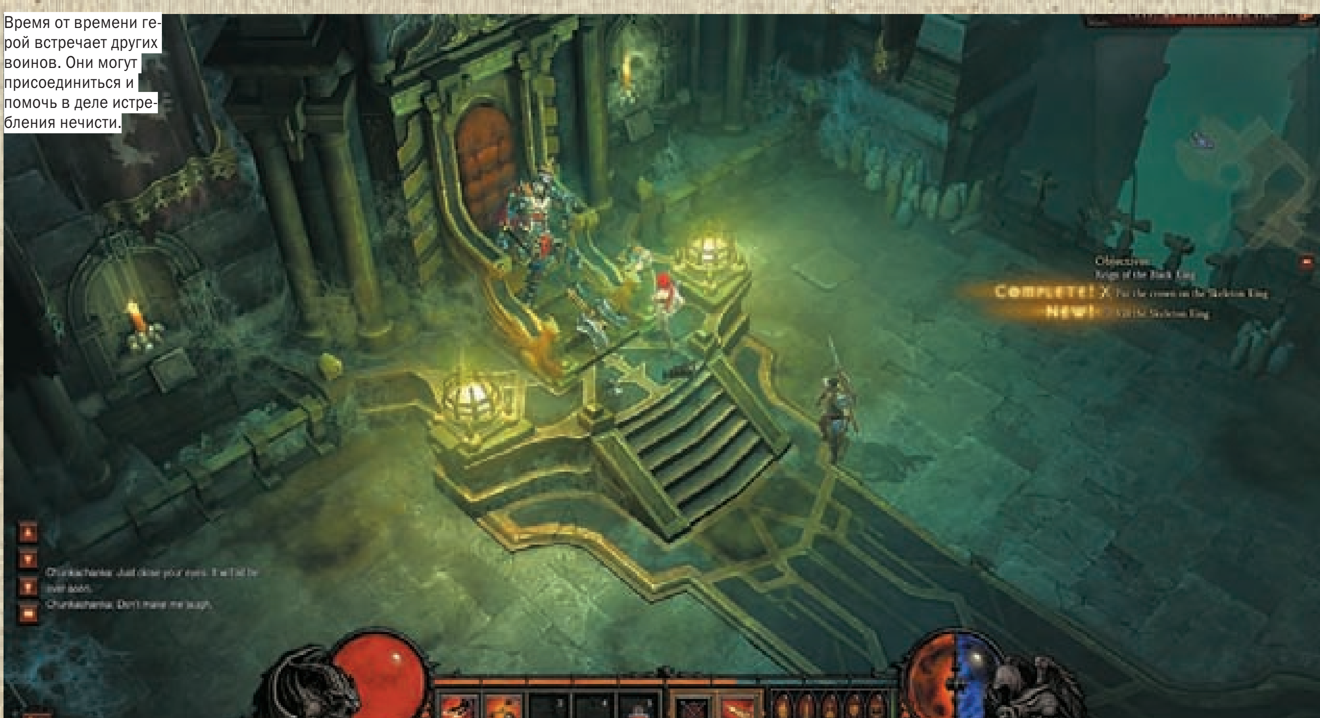


открыть какой-нибудь форум фанатов Diablo, чтобы поделиться впечатлениями, переживаниями и заметками на полях, и увидеть новость, которая ей-богу звучит в ушах как раскаты грома: релиз третьего выпуска перенесен на начало 2012 года. Что значит перенесен? Как перенесен? А он что же, должен был в этом году выйти? И вопросы, вопросы, много вопросов, на которые не удастся получить ответы еще очень долго.

Можно не удержаться. Я прошел бета-версию ровно пять раз – по числу представленных классов персонажей. Правда, хотелось не столько понять разницу между ними, сколько снова вернуться в этот мир, посетить, буквально, находящийся на границе Ада город Новый Тристрам, спуститься в склепы, изучить местность вокруг. Это никогда не надоест, и неважно какой именно персонаж послушно следует за каждым щелчком мышки. Вопреки ожиданиям, локации и сама атмосфера запоминаются лучше, чем воины и маги, но это не вина системы и концепции – это лишь следствие того, что героев пока не дают развить до нормального уровня. Нет возможности посмотреть сотни вариантов брони и оружия, и всего остального. Есть что-то «для затравки», даются какие-то общие сведения, но этого явно недостаточно.

В то же время, представленные классы вынуждают действительно долго сомневаться в выборе, решать, какой же на самом деле, ну, правильный. Они не сочетаются между собой, выбор может оказаться неочевидным. Я попробовал играть за варвара и примерно начал представлять, что же будет дальше – но взял седьмой уровень, открыл ветку скиллов и понял, что играл до этого как-то неправильно. Та же история с охотницей на демонов: вроде бы все лежит на поверхности и ничего изучать не надо, но первая же попытка сразиться с респавнящейся (самое тошнотворное слово ever) ордой скелетов быстро развеяла уверенность. Она стреляет из арбалета, но это не значит, что большую часть времени надо шарахаться от противников и соблюдать дистанцию. Надо только определиться с тем, как удобнее играть: если хочется – можно устанавливать ловушки и расстреливать издалека, мне же больше понравилось бегать вокруг, собирать всех врагов в одну кучу, чтобы потом бросить туда три самодельные гранаты и расстрелять из ружья. Один выстрел, который, кстати, чуть ли не сбивает несчастную с ног – ей приходится отскакивать назад – и самому сильному из нежити будет очень больно. Можно, кстати, и иначе

Время от времени герой встречает других воинов. Они могут присоединиться и помочь в деле истребления нечисти.







лигиозного волнения, а ведь все-таки представитель чуждой культуры, такая же грязь на ботинках, как и чертенок из склепа! Но потом понимаешь, что это не то отличие, которое имеет значение. Важно совсем другое. Смысл заключается в том, что этот шаман (who do you voodoo, bitch?) берет сложившееся представление о геймплее Diablo III, сминает как гармошку, потом разглаживает – и получается совсем иной расклад. Он плюется дротиками с кислотой, от которой его противники сгорают на глазах. Он может призывать на помощь трех адских гончих, которые вгрызаются в зомби, отрыва-



САМОЕ БОЛЬШОЕ ОТКРЫТИЕ – ЭТО WITCH DOCTOR, НАПОМИНАЮЩИЙ ТОЛЬКО ЧТО ВЫШЕДШЕГО ИЗ ЛЕСА ЧЕРНОКОЖЕГО КАННИБАЛА, КОТОРОГО КТО-ТО ПО ОШИБКЕ ПРИВЕЗ НА ХРИСТИАНСКИЕ ЗЕМЛИ.

Игра скупа на спецэффекты, но это правильно. Еще чуть больше ярких цветов, и никто бы не узнал Diablo.



ют руки, головы, работают челюстями, будто какие-то аллигаторы. Наконец, у него есть механизм, который позволяет стрелять лягушками, как из шотгана. Комедия? В общем-то, нет, и выглядит при этом жутко.

Важное замечание: ничто из описанного выше невозможно представить себе вне Diablo III. Каждому могло казаться, что третий выпуск можно сочинить в своей фантазии, но это все-таки самообман и лицемерие одновременно. Blizzard, при все всей своей любви к стабильности и тщательно выверенным шагам, почему-то не позволили себе сыграть на эмоциях. Когда впервые видишь скриншоты продолжения «той самой игры», воображение как-то само дорисовывает де-

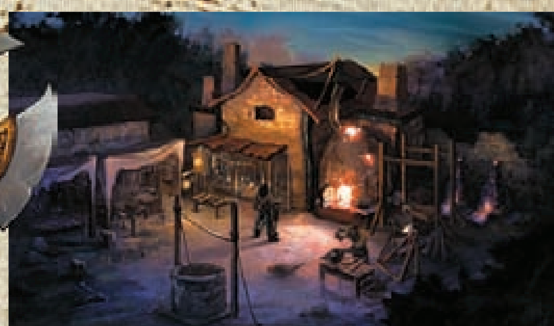


тали – и первые же кадры бета-версии убеждают в том, что это ошибка и все на самом деле по-другому. Diablo III в том виде, в котором его показывают вот уже полгода, представляет собой нечто удивительное, знакомое и в то же время чужое. Да, здесь нельзя не заметить маниакально дотошную проработку окружения. Все внимание поначалу растекается по тому, что вокруг. Вот тут можно подстрелить балку, и на противников обвалится потолок, там из пропасти лезут зомби, какая-то прокаженная женщина выблевывает жидкость, из которой потом вылезают полуразложившиеся трупы. Огромная туша гнилого мяса, сшитая из кусков трупов, перед смертью лопается и поливает все вокруг отвратительной тошнотворной черной слизью; на ней темными разводами извиваются змеи, готовые наброситься на ничего не подозревающего героя. Склепы кишат одними тварями, подземелье под монастырем – другими. Посреди поля можно найти разломы в земле – и осознание того, что это ловушка, придет слишком поздно. Из разлома полезут зомби, поднимутся из могил, вылезут из травы, и набросятся, чтобы разорвать в клочья. На месте одного трупа поднимутся еще два, один сбитый с ног здоровяк может уже в воздухе разломиться на две части, и вот уже свои черные руки будет тянуть лишь верхняя половина туловища, впрочем, ничуть не менее опасная. И все это – на механике «плюс восемь к урону и двадцать процентов вероятности того, что из противников выпадет нужный предмет и опыта прибавиться на пять процентов больше».

Вверху: Где бы ни оказался герой, его везде ждет нечисть. В месте с названием Mass Grave уж точно ничего, кроме нечисти, найти не получится.

А суть все-таки в другом. Diablo III – это не точный слепок, не клон, не ремастер и не паразитирование на гениальной идее. Что именно было слизано? Город с кузнецом, который перед тем, как начать заниматься своими прямыми обязанностями, просит сходить с ним в подвал и перебить зараженных, в числе которых и его жена? Может быть, купец? Сюжет? Что конкретно? Я так и не смог найти точный ответ на этот вопрос. Diablo III сейчас больше похож на призрак второй части, бестелесный дух, недостаточно плотный, чтобы рассмотреть детали, но все равно внушающий страх, трепет и уважение. Из идеи, основы, вымели весь сор, перетасовали ключевые моменты, добавили что-то новое – и выдали на изучение. В результате получается странная картина: игра цепляет, приковывает внимание, не отпускает до того момента, пока в ней не будет изучено все до последней полигональной модельки. Но при этом дает мало поводов для ностальгии и выглядит необычно, свежо, оригинально и в то же время как-то… очень «по-близзардовски».







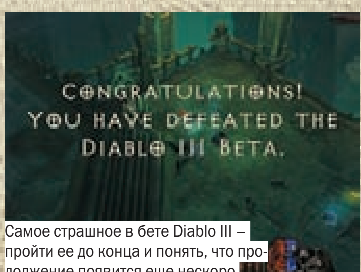
Сложно объяснить, в чем это проявляется; пожалуй, лучше всего выразил это настроение один западный коллега, сравнив бету с… World of Warcraft. В визуальном плане, конечно.

С другой стороны, это не настолько different feeling, чтобы хвататься за голову. Напротив, Blizzard очень ловко предугадали желания игроков. Разработчики отталкиваются не от того, как дела обстояли много лет назад, – они поднимают планку, задают тон и показывают, как все будет дальше. Diablo III можно считать демонстрацией силы творческой мысли: когда другие думали, что идеал достигнут и можно лишь копировать, подражать, его создатели внезапно открывают миру глаза. Дескать, смотрите, как надо, учитесь, неразумные. Вас смущали иконки персонажей в «диабло-клонах»? Да вот они. Вы считали, что полигональная графика убьет визуальную составляющую? Ну, она несколько изменила общую картину, но это не фатально – благодаря этому игра как раз и выглядит «свежо». Сюжет никому не интересен в Diablo? Ну, тут сразу два возражения: во-первых, сюжет там все-таки был прекрасен, а во-вторых – в новом выпуске показано, как можно все переиграть. Вот так все просто. И возразить абсолютно нечего: все именно так, как и должно быть. **СИ**



Между прочим, здесь запечатлен процесс рождения. Зомби. Из рвоты. Женщины-зомби. Вот так-то.

РАЗРАБОТЧИКИ ОТТАЛКИВАЮТСЯ НЕ ОТ ТОГО, КАК ДЕЛА ОБСТОЯЛИ МНОГО ЛЕТ НАЗАД, – ОНИ ПОДНИМАЮТ ПЛАНКУ, ЗАДАЮТ ТОН И ПОКАЗЫВАЮТ, КАК ВСЕ БУДЕТ ДАЛЬШЕ.



Самое страшное в бете Diablo III – пройти ее до конца и понять, что продолжение появится еще нескоро.

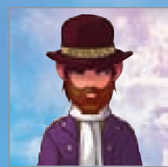


Дилемма Activision Blizzard

За последние несколько лет я достаточно наслушался всякого рода негативных комментариев в адрес то Activision, то Blizzard. В частности, проблема аукциона, которую вскользь упомянул Сергей Цилюрик в своей авторской колонке в предыдущем номере. Что такое «аукцион» в Diablo III? Сергей пишет: «Пользователи смогут продавать шмот за реальные деньги, а «Близзы» с каждой транзакции будут иметь процент». Проблема в том, что если представлять мир в черном свете, то рано или поздно можно проснуться пессимистом с раскрашенным в черный потолком и со спрятанным в ванной двухметровым кроликом в жуткой маске. Во-первых, валюты все-таки будет две – золото из игры и доллары. Во-вторых, сделано это для того, чтобы помочь самим пользователям. Blizzard все сделали правильно: сопротивляться системе, в которой китайские не пойми кто сутки напролет набивают золото и продают его за реальные деньги, бессмысленно. Она охватила все MMO и всё, что как-то связано с онлайном и подразумевает наличие внутриигровой валюты. Blizzard в этом смысле не пытается бороться с явлением, которое стало частью, скажем так, направления, но хочет обезопасить своих «клиентов»: если все транзакции такого рода будут проходить через проверенные каналы и серверы компании, то компания будет внимательнейшим образом следить за тем, чтобы у вас не украли кредитку или не обманули, т.е. обеспечит полную безопасность передачи данных. На самой-то игре это не скажется никак, ее можно пройти и без покупного «шмота». Но есть люди, которым это нужно. И как показывает пример WoW, они очень часто становятся жертвами мошенников просто потому, что у них нет легального способа получения, в сущности, такой вот мелочи. В конце концов, если можно купить себе маунта или что-то еще, то что мешает сделать обратный механизм?

Однако есть и другие проблемы, которые воспринимать так же радушно пока не получается. Так, уже само наличие возможности покупать воздух и продавать воздух за реальные деньги наверняка вызовет ужасающее множество проблем в странах, чья экономика такие выкрутасы не любит и чьи спецслужбы днем и ночью мониторят уплывающие из страны деньги. Я говорю, например, о России. Как это будет работать в нашей стране? Как это вообще будет работать в Европе? В Азии? Blizzard и так мало препятствий в Китае? Наиболее вероятный способ решения проблемы – не запускать аукцион в этих странах. Вообще. Но тогда мы возвращаемся к тому, с чего начали: пользователи почувствуют себя обделенными и станут искать «левые» способы «играть как все», по тем же правилам. Т.е. через сторонние сервисы, которые воруют кредитки, снимают деньги и присылают потом «русских жен».

Наконец, третья сложность. Она может показаться странной, но в то же время – это самое главное препятствие для геймеров. Суть в том, что DRM в Diablo III выглядит как оправданная защита лишь на словах. На деле же – это провисающий фреймрейт, дисконекты, ситуации, когда герой почти доходит до чекпоинта в подземелье – и тут его «выбрасывает» обратно, потому что «Стрим» захотел обновить соединение. Уж эта напасть будет работать точно во всех странах. И вряд ли Blizzard от нее откажется. В конце концов, сравнение с World of Warcraft в данном случае не случайно: Diablo III – это больше MMO, чем всем кажется. Это второй «ослик» компании, которого будут заставлять работать на износ. Помните, что стало с несчастным животным в Dungeon Siege III? Вот и мне как-то тревожно от всего этого.



Илья Ченцов

› Dragon Commander

Лозунг Dragon Commander прост: «Стань драконом. Возглавь империю». Новая игра во вселенной Divinity не то чтобы иного жанра – она по-прежнему ролевая, просто теперь нам досталась роль не одинокого воина, умеющего превращаться в дракона, а адмирала воздушного флота, лелеющего планы по захвату всего мира во имя добра и справедливости. И, да, умеющего превращаться в дракона.

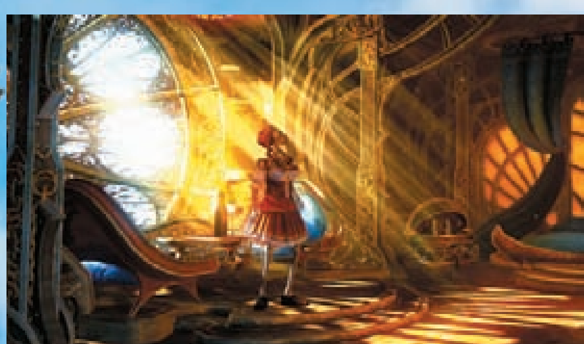


ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, консоли
Жанр:
special
Зарубежный издатель:
Larian Studios
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Larian Studios
Страна происхождения:
Бельгия
Мультиплеер:
ожидается, подробности не объявлены

ДАТА ВЫХОДА
осень 2012 года

На столе в гостиничном номере – телевизор, подключённый к ноутбуку. В USB-порт воткнут геймпад для Xbox 360. Натюрморт говорит сам за себя: перед нами писишная игра, которая очень хочет стать консольной. Сегодня нас принимает сам Свен Винке, руководитель студии Larian. Он запускает игру и сразу же поясняет, указывая на надпись «Under Construction» в загрузочном экране, над которой в жёлтом треугольничке машет лопатой ушастый имп: версия, которую мы увидим, – «вертикальный срез». Нынешние разработчики очень любят этот термин, означающий, что перед нами не бета, и даже не альфа, а некая ранняя-ранняя сборка, которую, по уму, и показывать-то должно быть стыдно, но они вот почему-то решили.



Впрочем, «срез» Dragon Commander совсем не выглядит корявым. Действие стратегической части игры разворачивается на борту флагмана «Ворон» (Raven), и глаз радуется яркой палитре и характерному дизайну без единого острого угла или прямой линии. Свен рассказывает, что в этом режиме будет место не только политике, но и выяснению личных отношений, в том числе романтических. В общем, настоящая «космическая опера», только не в космосе. Я спрашиваю, какова конечная цель игры.

– Мы хотим, чтобы вы почувствовали себя командиром-драконом. Многие спрашивают «какой у вас жанр?» Вы на «Амиге» когда-нибудь играли? Defender of the Crown, Rocket Ranger, King of Chicago, It Came from the Desert... Так вот, мы пытаемся сделать игру в этом духе. Там не было жанра как такового, а были разные мини-игры, связанные друг с другом. Но суть-то была не в мини-играх, а в том, что вы могли стать Аль Капоне, Робином Гудом или Реактивным Рейнджером.

– Да, в этих играх важнее был процесс, а не результат. Кстати, там и проигрыш зачастую был пафосным... Может, например, в Dragon Commander нашего героя пришить киллер?

– Ну, вы можете погибнуть в экшн-сцене, что же касается заказных убийств... советник по шпионажу у вас есть, но вот самого героя ассасинировать не могут.

Условие победы простое – надо захватить мир, вот и всё. Вы начинаете с парой кораблей, постепенно строите свою империю, собираете целый флот и воюете с другими рыцарями-драконами. В Divinity II мы рассказали о Максосе (Maxos), создателе рыцарей-драконов, и теперь у нас история о времени, когда они появились. Максос сотворил их две сотни, какое-то время



они воевали между собой. Вы – один из них, но особенный. Чем – не скажу, узнаете по ходу дела. Так вот, Максос призвал вас, чтобы вы навели порядок, потому что рыцари поделили мир между собой и в процессе чуть его не уничтожили. Как водится, начинаете вы с ограниченными средствами, и должны строить флот, осваивать технологии и совершенствоваться в магии, заключать союзы… Решения, которые вы принимаете на борту корабля, сильно влияют на то, как будет развиваться игра.

Действие переносится в спальню, также оформленную в стиле «ларианмодерн». Около кровати – приоткрытый мини-бар в форме глобуса, одна бутылка из него многозначительно стоит на столе рядом с подбоченившимся скелетом, наряженным в совершенно неподобающее нежити красное платьице с короткими рукавами. На черепе у мертвячки парик с косичками, челюсти над и под зубами подведены помадой, затылок прикрывает красная же косыночка, венчает голову диадема. За корсаж вместо отсутствующих грудей упиханы два по-фэнтезийному крупных яблока, размера примерно четвёртого, с торчащими черешками. Одно, кажется, начало засыхать.

Свен комментирует: «Вот, к примеру, принцесса, на которой я женился, – это было одним из условий моего соглашения с нежитью. Теперь она на борту корабля, и все этим недовольны. В игре, кстати, присутствуют все народы и организации из оригинальной Divinity, соответственно, есть разные потенциальные невесты. От принцессы можно и избавиться, если она больше не нужна».

– Что, прямо выбросить с корабля?

– В некоторых случаях – да. У каждой своя сюжетная линия.

– А можно и поменять одну на другую…

– Конечно. Вы можете настроить население против себя, либо пытаться дружить со всеми, но это будет очень сложно, потому что сами-то они между собой враждуют. Но на самом деле мы хотели, чтобы вы почувствовали себя executive in charge, человеком, которому приходится принимать нелёгкие решения, и не только военные. Какая у нас будет религия: монотеизм или политеизм? Принцесса, например, религиозный фундаменталист, она и её народ ведут себя соответственно. С другой стороны, есть импы-либералы, которые придерживаются прямо противоположных взглядов. После того как вы завоюете оба этих народа, их представители будут сидеть в вашем совете, и вам придётся как-то угождать им. У нас тут, фактически, целый политический симулятор. Мы полистали газеты, посмотрели, какие вопросы людям приходится решать, и вставили все их в игру, но в контексте фэнтези. Так что это наше «окошко», через которое мы комментируем мировую политическую обстановку.

Мёртвую царевну тем временем интересуют проблемы сугубо интимного характера: герой не торопится провести с ней первую брачную ночь. В ответ на прямой вопрос «Ну когда же уже?» командиру предлагается либо отвлечь её разговорами о политике, либо честно сказать, что мёртвые девушки его не возбуждают. Возможность предложить «Давай прямо сейчас!» вопиюще отсутствует, на что я и указываю Свену. Тот вначале переспрашивает. Убедившись, что понял вопрос правильно, смеётся, секунду думает над формулировкой и наконец отвечает: «Без секса в игре не обойдётся». «Если бы в Dragon Commander был секс с девушкой-скелетом, вы бы переплюнули даже Dragon Age», – подначиваю я. И тут Свен раскалывается: «Честно говоря, у нас была и третья опция. Но мы убрали её для Gamescom, потому что пока не решили, какой у игры будет рейтинг. Третий вариант был, однако это уже получалась некрофилия, пусть и поданная в юмористическом ключе, и с таким материалом мы могли бы нарваться на большие проблемы во многих странах. В общем, мы ещё подумаем, что с этим можно сделать».

Свен возвращается к плановому течению презентации: «Итак, принцесса хочет избавиться от гномов, потому что её сюжетная линия – замечу, не обязательно линия её народа – связана с тем, что она хочет вернуть своих подданных к жизни. Ну, по крайней мере, хочет сама стать снова живой, ей уже до чёртиков надоело быть умертвием. Теперь она требует, чтобы я отдал ей гномий город Дипспайр (Deepspire) – это поможет ей в достижении цели». Свои требования принцесса выдвигает, даже не шевеля нижней челюстью, и я осторожно интересуюсь, особенность ли это дизайна или недоделанная фича.

– Как я уже говорил, это очень ранняя версия игры, так что тени, освещение, даже дизайн персонажей – всё пока временное. Синхронизации губ с речью нет – собственно, нет пока и голосов, и сопутствующей жестикуляции. Когда доделаем – всё будет анимировано, как надо. Вообще, мы хотим, чтобы у персонажей даже внешность динамически менялась. Вот яблочки, например – в какой-то момент она их потеряет. Потом у вас будет диалог с одной из дам-генералов, которую вы встретите в салоне попивающей яблочный сок…

– Я уже представляю целую квестовую ветку, где вам приходится искать для принцессы на замену вначале арбузы, потом дыни какие-нибудь – соот-

ЗА КОРСАЖ ПРИНЦЕССЫ ВМЕСТО ОТСУТСТВУЮЩИХ ГРУДЕЙ УПИХАНЫ ДВА ПО-ФЭНТЕЗИЙНОМУ КРУПНЫХ ЯБЛОКА, РАЗМЕРА ПРИМЕРНО ЧЕТВЁРТОГО.

Божественность в квадрате

Изометрическая RPG Divine Divinity, первая часть сериала Divinity, рассказывала о том, как в мир Ривеллон вернулось когда-то заточённое зло, и как на борьбу с ним поднялся светлый защитник, в следующей игре, Beyond Divinity, ретроспективно получивший имя Люциан (Lucian). Надо сказать, что Beyond Divinity практически не развивала основную сюжетную линию Divine Divinity, и о том, как Люциан, можно сказать, своими руками вырастил Дамиана (Damian), новую инкарнацию повелителя хаоса, можно было узнать лишь из прилагающейся книжки Child of the Chaos за авторством Рианны Пратчетт (также известной как «Пратчетт-младшая»). Наконец, последнюю игру сериала, Divinity II: The Dragon Knight Saga, уже полностью трехмерную, авторы поделили на две части, Divinity II: Ego Draconis и Divinity II: Flames of Vengeance, выпущенные с небольшим временным промежутком. Её герой вначале был охотником на драконов, потом сам становился «пламенным рыцарем» – драконом-оборотнем. Увы, даже сила крылатого змея не помогла ему победить Дамиана – авторы явно оставили зачин для сиквела. Однако вместо этого решили вернуться в далёкое прошлое Ривеллона, когда всё и началось.



ветственно, захватывая страны, где эти плоды произрастают...

– Овощи, значит? У нас уже был овощной квест в одной из наших предыдущих игр, так что в этот раз воздержимся. Честно говоря, я даже как-то сам и не думал об этой связи... наверное, что-то подсознательное.

Но вернёмся к принцессе. Её пример иллюстрирует, что большие и малые решения принимаются в одном и том же контексте – какие-то личные дела и политические проблемы кремлёвского, можно сказать, масштаба. Вам приходится решать множество разных вопросов – у нас даже проблема абортов затронута, причём выбор действительно тяжёлый: у вас могут быть причины сказать и «да», и «нет», и на каждый ответ мир реагирует по-своему. Фракции в игре смоделированы на основе реально существующих, хорошо известных политических сил – борцы за экологию, либералы, социалисты – в общем, обычные мировоззрения, только в фэнтезийном сеттинге, чтобы никого не обидеть.

У нас есть советник-имп – этакий Спок. Он более-менее нейтрален и может подсказать, что у кого на уме. Сейчас он говорит: «Тебе придётся выбрать между теми, кто смердит перегаром, и теми, кто смердит гнилью». Если вы дадите принцессе то, чего она хочет, то взамен получите войско – весьма неплохое, сейчас мы увидим его в деле.

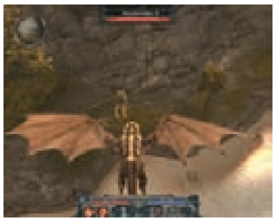
– Драконов-зомби?

– Ну, не то чтобы драконов-зомби, но летающую нежить. Если бы я выбрал гномов, то получил бы доступ к апгрейдам брони и полезному снаряжению. В этой демонстрации мы встанем на сторону принцессы. За эту милость она даёт мне карту Summon Undead, которую я могу добавить к своей колоде. У меня тут есть ещё одна, от импов, технология под названием Imp Busters.

Вверху: Честно говоря, дракон, пусть даже в джетпаке, кажется немного чужим на этом празднике магических технологий.

Деволюция

Слева направо: драконья форма персонажа Ego Draconis, его же обличье из Flames of Vengeance и, наконец, змеиная сущность героя Dragon Commander. Кажется, за тысячи лет пламенные рыцари несколько выродились – впрочем, и немудрено.







«С НЕКРОФИЛИЕЙ, ПУСТЬ И ПОДАННОЙ В ЮМОРИСТИЧЕСКОМ КЛЮЧЕ, МЫ МОГЛИ БЫ НАРВАТЬСЯ НА БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ ВО МНОГИХ СТРАНАХ».

Свен открывает стратегический экран с разбитой на кусочки картой, напоминающей глобальные стратегии Paradox или ту самую Defender of the Crown. Передвинув отряд на новую территорию, он выкладывает на неё обе карты.

– Вот, я вызову армию мертвецов и задействую своё «ядерное оружие». Действие разбито на ходы, и когда вы завершаете ход, то переходите в боевую фазу.

– А карты можно использовать повторно?

– Некоторые можно, некоторые – только на один раз. Зависит от типа карты.

– И какие же бывают типы?

– Вот я сейчас вам скажу, вы запишете, а потом в игре всё будет по-другому! Но, в общем, будут технологические и военные карты, но также и экономические/политические, которые можно применять в метаигре.

– То есть в диалогах?

– Да. А некоторые пригодятся в бою. Игра у нас устроена весьма сложно, в ней соединяются разные системы, и карты – это такая «универсальная валюта», которую можно использовать во всех аспектах. Это позволяет нам «обналичивать» благосклонность фракций в боевом режиме, и наоборот: с помощью карт мы можем сделать частью политической интриги, скажем, захват вражеского корабля или шпиона в бою. Это, конечно, своего рода трюк, но он работает, особенно в мультиплеере. Мы ведь для стратегического режима сделали прототип – настольную игру, рубились в неё в офисе... иной раз чуть не с кулаками друг на друга кидались, и зачастую как раз из-за карт – ты идёшь-идёшь-идёшь к победе, как вдруг противник кладёт карту – NO-O-O-O! То есть баланс они не сбивают, но серьёзно меняют геймплей.



Тут запускается боевой режим, где мы наконец-то видим рыцаря в образе дракона, он парит над пустынным пейзажем. Чудище выглядит гораздо более агрессивно, чем в последней Divinity, крылья его усеяны острыми лезвиями, на плечах горят красные отсветы, а на спину почему-то надет реактивный ранец.

– С помощью этого джетпака вы можете ускоряться, а также замедлять время. В общем-то, именно с этой механики и началась Dragon Commander.

Вверху: Дракона можно будет развивать по мере получения им опыта (который можно заработать как в бою, так и на борту «Ворона»). Флот позволят улучшать за деньги.

Внизу: Увы, сменить название флагмана не получится – все диалоги будут озвучены.



«Вертолётное» управление плюс bullet time – получается классная система управления драконом.

Итак, перед нами генератор юнитов, который нам надо уничтожить. Можно отстрелить ему все пушки по очереди, или просто кинуть в него Imp Buster, наш эквивалент ядерной бомбы.

Подбив генератор, Свен предлагает перейти в более сложную боевую ситуацию. Когда уровень загружается, на экране царит настоящий bullet hell – небо запружено воздушными судами, и в несчастного ящера со всех сторон летят разнокалиберные снаряды. К счастью, выясняется, что некоторые из кораблей принадлежат нам. «Но как всем этим управлять?» – в ужасе вопрошаю я.

– У нас есть вид сверху, как в RTS, который я, правда, сегодня не покажу. В этом режиме вы можете управлять каждым юнитом непосредственно. Однако от третьего лица так не получится, поэтому мне приходится задействовать генералов. Выбираю первого генерала, нажимаю кнопку, и он отправляется атаковать объект, на который я смотрел. Аналогично со вторым генералом. Могу выбрать обоих и, скажем, приказать им возвращаться ко мне. В общем, очень простое управление отрядами. Но это от третьего лица, вид сверху управляется скорее как Halo Wars...

– А промежуточные пункты на маршруте можно задавать?

– Вэйпойнты? Пока их нет... вообще, это достаточно сложная штука, интегрировать эти два стратегических режима...

– Между ними можно переключаться в любой момент?

– Да, нажимаете кнопку «Back», если играете на консоли, камера отъезжает, можно менять масштаб, выбрать все войска, или одного какого-то типа, или с помощью расширяющегося кружка. Потом отдаете им приказ, куда двигаться. Пока этот режим не идеален, но уже работает.

– То есть игрой будет предпочтительнее управлять с геймпада?

– Нет. На консолях будут геймпады, а на PC обычное управление, как вы привыкли. Для нас главной трудностью является консольная версия, а не компьютерная.

Свен продолжает комментировать стремительно развивающиеся события: «Так, это летучая нежить, которую мы призвали, сейчас она тоже следует за одним из генералов. Перед нами очень мощная платформа, так что мы направим все войска на неё, а сами будем атаковать с другой стороны... Вообще-то я в god mode, так что маневрирую только для вида... Так, бросаем ядрёну бомбу в центр, и платформе кранты – красивый взрывчик!»

Довольный если не победой, то по крайней мере завершением презентации, Винке подытоживает: «Вот такая вот идея. Многого вы ещё не видели, но какое-то впечатление о том, как мы пытаемся объединить все эти элементы, у вас сложиться должно».

– А сразу вопрос – игра-то у вас приквел, а дракон более продвинутый, чем в Divinity II. Как вы это объясните?

– Действие происходит в так называемом «Первом королевстве», когда в мире ещё есть разные технологии, и магия тоже. Вы удивитесь, но игра хорошо встроена в нашу вселенную. Всё дело в том, что в какой-то момент... нет, пока не буду рассказывать. В общем, в обеих Divinity часто упоминаются события далёкого прошлого, и вот теперь об этих событиях и ведётся рассказ. Действие происходит за тысячи лет до времени, описываемого в Divinity...

– Да за эти годы всё что угодно могло произойти!

– Вот именно.

«МЫ ПОЛИСТАЛИ ГАЗЕТЫ, ПОСМОТРЕЛИ, КАКИЕ ВОПРОСЫ ЛЮДЯМ ПРИХОДИТСЯ РЕШАТЬ, И ВСТАВИЛИ ВСЕ ИХ В ИГРУ, НО В КОНТЕКСТЕ ФЭНТЕЗИ».

(Продолжение на стр. 112) **СИ**



Константин Говорун



› Hitman: Absolution

На выставке «Игромир» Тор Блистад, режиссер игры Hitman: Absolution, показывал демоверсию российской прессе, которая не ездила ни на E3, ни на Gamescom. Журналисты хлопали и спрашивали о том, на каких платформах проект выйдет. Бравый датчанин впервые посетил Россию-матушку и был по этому поводу слегка взволнован. Впрочем, наше интервью один на один я начал с другого.

?Для начала – глупый вопрос. Почему в демоверсии Хитман не прячет трупы, а враги их не находят?

Ох, это очень ранняя версия, и для упрощения демонстрации мы пока не задействовали эту часть геймплея. В финальном варианте герой должен будет, так сказать, проводить зачистку местности, иначе будет поднята тревога. Все как положено!

?Тем не менее, фанаты жалуются, что новая часть Hitman, как они выражаются, «не тру». А вы как думаете? Тру или не тру?

Да, игра отличается от первой части. Времена другие. Одиннадцать лет прошло! А по-настоящему хорошая игра должна быть современной. Наша команда понимает это и меняет подходы к разработке, чтобы соответствовать миру вокруг нас. Тем не менее, мы считаем, что взяли главное из Hitman и изменили в соответствии с нашими представлениями о том, какова должна быть современная игра.

?Хорошо, а что, на ваш взгляд, самое главное в Hitman?

Думаю, что искусственный интеллект. Мы постарались сделать врагов гораздо умнее… как бы это сказать… словно у них мозги стали больше. Они более разнообразно и изощренно реагируют на ситуации, что позволяет расширить свободу действий геймера. То есть, вы можете пробовать разные тактики, и каждый раз будет получаться что-то новое. К тому же, движок позволяет обрабатывать AI сразу сотни охранников, не притормаживая при этом игру. Чтобы Хитман мог справиться с этими умными противниками, у него появился так называемый «инстинкт» – способность чувствовать, где находятся враги, куда они движутся, насколько напряжены, подслушивать их разговоры. Кроме того, значительно усложнена система маскировки, причем у каждого костюма – свои особенности, преимущества…

?Я вижу эту демоверсию уже не в первый раз, и вы ее проходите ровно так же, по тому же маршруту. Будут ли реальные игровые уровни более вариативными?

Понимаете, с одной стороны, мы хотим сделать игру максимально кинематографичной, с другой – дать геймерам максимум свободы. Демоверсию мы выстроили так, чтобы показать различные элементы игровой механики. То есть, как можно прятаться за книжными шкафами в библиотеке, как подбирать и использовать предметы, вроде кабеля, чтобы убивать врагов. Затем действие становится более динамичным, Хитман берет полицейского в заложники, по герою ведет огонь вертолет, убийца спасается бегством, сворачивает шею офицера полиции, переодевается в его форму, а затем, неузнанный, спускается на улицу и растворяется в толпе. По сути, мы придумали один самый яркий, самый показательный маршрут, отлично иллюстрирующий настроение, атмосферу игры. И именно его показываем прессе раз за разом. Но могу вас заверить, что в финальной версии вариантов прохождения уровня будет много.

?Скажите, а люди из Square Enix влияли на разработку игры. Вот вы много говорите о кинематографичности, а ведь Square Enix как раз известна сюжетно-ориентированными играми, вроде Final Fantasy…

Нет, не влияли. То есть, трейлеры нам делает Visual Works, как раз те ребята, которые обычно занимаются видео для Final Fantasy. Это радикально улучшило качество, и за это мы очень благодарны издателю. Даже вот иллюстрации к игре – это все Square Enix. А вот что касается геймдизайна, то скорее мы следуем традициям сериала Hitman, а еще стелс-экшнов в духе Deus Ex и Thief, чем делаем что-то, что нам советуют продюсеры Square Enix.

?Кстати, а в другие игры жанра – современные – вы играете?

Да, конечно. Мы в студии изучали Metal Gear Solid, Splinter Cell, новую Deus Ex. Особенно последнюю. Смотрели, чему мы можем научиться у них, какие советы можем дать им. Жанр stealth action у нас в команде все любят и с удовольствием играют и просто так, ради фана.

?Перейдем теперь к вопросам более отвлеченным. Вот ваша студия – единственная крупная игровая компания в Дании. Создает ли это для вас проблемы?

Знаете, да. То есть, нам очень сложно рекрутировать талантливых сотрудников из-за границы, потому что людям ведь придется переезжать к нам через полмира, перевозить семью, обустраиваться. А что, если с игрой что-то пойдет не так? У них не будет никакого плана Б. Сейчас нехватка кадров не так заметна, потому что пока мы тихо работали над ранней версией, в штате было не слишком много людей, но к релизу команда значительно увеличится. Но мы решаем эту проблему, наши рекрутеры ищут людей по всей Скандинавии, у нас работает много шведов… И все же сложно соперничать с такими центрами разработки, как Лос-Анджелес, Монреаль, Шанхай. У них там тысячи специалистов, а у нас – всего пара сотен.

?Скажите, вот сейчас на рынке все говорят только об онлайновых играх. Не окажется ли так, что новая часть Hitman – одна из последних крутых, больших однопользовательских игр?

Нет, не думаю. То есть, вот есть фильмы, и с каждым годом выходят все более дорогие, зрелищные, яркие ленты, и люди с удовольствием смотрят их в кинотеатрах. Рынок видеоигр, конечно, куда более разнообразен – есть и сетевые шутеры, и MMO, и однопользовательские игры, – и думаю, что на нем место найдется всем. Возможно, эволюционируют форматы, возможно, традиционные игры превратятся во что-то, вроде телесериалов, но сама потребность в подобном развлечении никуда не денется.

?И напоследок самый важный вопрос: на ваш взгляд, видеоигры – это искусство?

Разумеется, да! То есть, я не хочу сказать, что каждая из них – это искусство, но в основном – да. Понимаете, каждую из них делает множество творческих людей, которые в рамках своих обязанностей создают маленькие шедевры искусства. То есть, если взять программирование, то Джон Кармак – настоящий художник. В строчках кода он самовыражается, доносит свои мысли до миллионов геймеров. То же можно сказать об арт-директорах, формирующих визуальный стиль игр. И, конечно, великое искусство – собрать все это вместе и сделать собственно игру! **СИ**

VIP ИНТЕРВЬЮ

› Томонобу Итагаки



Он придумал файтинг Dead of Alive и ниндзя-слэшер Ninja Gaiden – игры мирового уровня, собравшие огромное количество наград. Много лет он не стеснялся резать правду-матку в интервью, не щадя ни коллег по цеху, ни платформодержателей. На его команде Team Ninja, по сути, держалось все издательство Tecmo. Однако руководство компании поскупилось на премии, Итагаки вспылил и уволился, уведя за собой большую часть толковых сотрудников. Теперь Ninja Gaiden 3 делают совсем другие люди (и на игру больно смотреть), а Томонобу Итагаки на деньги THQ и на движке Darksiders 2 делает мультиплатформенный шутер Devil's Third.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Имя:
Томонобу Итагаки
Компания:
Valhalla Game Studios
Должность:
CEO
Оборот компании:
N/A
Главные игры:
Dead or Alive 1-4, Ninja Gaiden 1-2, Devil's Third

В дни Tokyo Game Show 2011 мы связались с японским отделением THQ (европейское не смогло нам помочь) и договорились об эксклюзивном интервью. Пиарщики предупредили нас: не ждите новой информации об игре – презентация Devil's Third откладывается – однако нам и без того нашлось о чем поговорить с одним из самых именитых разработчиков в мире. Например, об истребителе пятого поколения.

? Для начала расскажите, как вы сотрудничаете с THQ? То есть, как устроен процесс работы – вы согласуете с ними свои действия, помогают ли они вам в чем-то?

Скажу честно – да, мне THQ очень помогает. Сейчас не те времена, когда достаточно набрать сотрудников в Японии, чтобы они сделали новую крутую игру. Требуется глобальная кооперация. Человек, который работает с нами со стороны THQ, – бывший режиссер и продюсер сериалов и кинофильмов. Профессионал из Голливуда. В его распоряжении есть классные сценаристы, операторы, художники, и все они очень мне помогают сделать игру более кинематографической.

? Вы сами подвели меня к вопросу, который я задаю всем вашим коллегам. Лет десять назад весь мир играл в основном в японские игры, сейчас же их доля на рынке снизилась. Почему так получается?

Давайте я вам скажу правду. Реальную правду. Готовы ее выслушать?

? Конечно.

В середине прошлого века Япония участвовала во Второй мировой войне. Очень много молодых людей, которые должны были завести семью, погибли. В 1945 году война закончилась. Затем молодые ребята, которые по возрасту не подходили для мобилизации, повзрослели и начали заводить детей. То есть, до 1945 года рождаемость была крайне низкая, но через несколько лет страна испытала так называемый Baby Shock, совпавший по времени с подписанием мирного договора в Сан-Франциско в 1951 году. Экономика стала восстанавливаться, семьи стали заводить детей – рождаемость была вдвое выше, чем в любой другой временной отрезок в прошлом веке!

За пять лет на свет появилось двенадцать миллионов человек – так называемое поколение беби-бумеров. Эти дети всегда держались вместе и чувствовали себя особенными.

Вместо того чтобы искать ответы в себе, они нуждались во внешних объектах для самоидентификации. Для сравнения, моя философия такова: то, что я, Итагаки, думаю, это правильно, а что правильно – то я должен создать. А вот поколение беби-бумеров всегда нуждалось в неких внешних объектах, с которыми они себя сравнивали. Причем если внешний объект пытался командовать ими, то он автоматически считался врагом. Потому что себя беби-бумеры считали всегда правыми, а других – соответственно, неправыми. А вот мне не требуются никакие внешние объекты для принятия решений или осознания своего места в мире. Я самодостаточен.

Разумеется, в любой ситуации беби-бумеры обвиняли кого угодно, но только не себя. Правительство, демократию – что угодно. Они выходили на демонстрации, протестовали… Этого требовало их мировоззрение, ведь им обязательно нужны были внешние объекты, чтобы определить себя относительно их. Возможно, их стоит назвать левыми.

Так вот, главное. Беби-бумеры чертовски плохо учились – еще бы, с таким-то отношением к внешним авторитетам. Однако именно они организовали профсоюз работников системы образования и в конечном итоге, повзрослев, стали целиком контролировать эту часть жизни общества. И вся система обучения в Японии сильно пострадала. К слову, нынешняя правящая партия, Демократическая партия, тоже левая. И она тоже мало думает о воспитании детей и уничтожает систему обучения.

Лично мне чрезвычайно повезло, я успел получить хорошее образование, но не так много японских геймдизайнеров могут похвастаться тем же. Буквально на пальцах пересчитать можно.

Так что, отвечая на ваш вопрос, скажу, что в целом в современной Японии очень мало хорошо образованных людей, которые способны творить, именно поэтому наши студии разработки уступают западным и именно поэтому японские видеоигры стали хуже. Старое поколение ушло, а новое не может работать лучше.

Кстати, хотел бы добавить пару слов – как раз о творческих людях. Мне очень понравился новый русский боевой самолет – ПАК ФА. Очень красивая машина! Браво вашим инженерам!

Спасибо за интерес к нашей технике! Но штука в том, что в России очень похожая история с образованием. ПАК ФА создавался инженерами, которые обучались еще во времена Советского Союза. Сможет ли новое поколение, которое заканчивало вузы уже в современной России, сделать что-то подобное – большой вопрос.
Да, понимаю…





Я знаю, что вы не можете сейчас раскрывать подробности Devil's Third… Скажите только, какие эмоции она должна вызывать?
Как вы могли уже понять, мне очень интересна история, особенно военная. Конечно, война – это всегда плохо, но война же и дает нам ценные уроки жизни. В конце концов, любой человек рождается для того, чтобы когда-то умереть, поэтому поднимать тему войны – не так уж неэтично. Именно о ней я и расскажу в новой игре, используя свои знания об истории и геополитике. И мир, который мы вам покажем, – не просто фон для геймплея. Нам очень важно то, что он реалистично вписывается в наш с вами мир, а события игры логично следуют из существующей ситуации.

А подробнее?
Я хочу показать мир, военный баланс в котором может быть легко нарушен даже маленьким инцидентом. Мир на краю гибели. Сейчас Россия и США внимательно наблюдают друг за другом из космоса, контролируя пуски баллистических ракет. На орбите в настоящий момент находятся тысячи спутников, но подавляющее большинство их давно не функционирует, это просто космический мусор. Около месяца назад один такой объект едва не врезался в МКС. Меж тем мусор летит со скоростью 8 километров в секунду, и в случае столкновения последует немедленный взрыв. Крупный инцидент, согласно одному из прогнозов, может вызвать цепную реакцию, в итоге которой будут уничтожены все спутники, причем не только на низкой, но и на средней орбите! И теперь представьте себе, что США запускает ядерную ракету. Россия может определить факт старта, но неспособна определить цель. Это может быть в равной степени и Россия, и Япония. Однако даже если ракета летит на Японию, русские могут предположить, что именно они являются целью, и нанести встречный удар. Другими словами, если спутники будут уничтожены, будет разрушена международная система доверия.

Что касается простых людей, то, например, мы не сможем использовать мобильные телефоны. Мало того – конвенциональная боевая техника развитых стран завязана на спутниковые технологии. Очень многие системы просто не смогут работать в таких условиях. Например, БПЛА, которые сейчас кружат над Афганистаном, управляются через спутник из центра в Неваде. В такой ситуации военный баланс между странами драматически изменится, поскольку будут перечеркнуты концепции современной сетецентрической войны. Именно такой мир, балансирующий на грани, я и хочу изобразить в Devil's Third.

Да. А на русских военных форумах как раз обсуждается якобы существующий план – в случае реальной войны с США запустить на орбиту мусор, чтобы вывести из строя все спутники, нейтрализовать завязанную на GPS технику и получить таким образом преимущество в обычных вооружениях.
Ага, я слышал об этом.

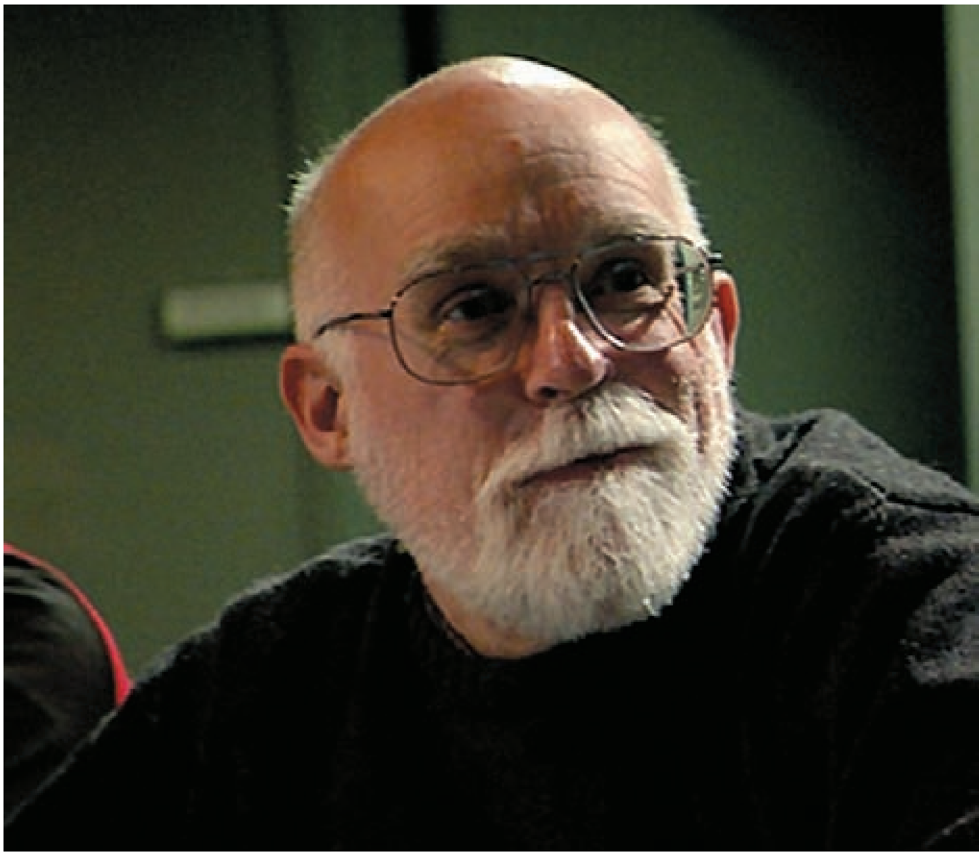
Ninja Gaiden была известна высоким уровнем сложности. Но сейчас модно делать игры простыми. А как тут у вас будет?
Самое главное для нас – это создать развлечение, которым геймеры бы наслаждались. Есть, например, Call of Duty и Battlefield – популярные шутеры, на которые мы не могли не обратить внимание. Они хороши, но они при этом недостаточно сильно мотивируют продолжать игру, сражаться с врагами еще и еще. Я бы не стал сравнивать Devil's Third, которая тоже шутер, с Ninja Gaiden, относящейся к жанру beat'em up. Так вот, мы считаем, что современные шутеры слишком сложны, требуют слишком точной реакции – иначе в мультиплеерных матчах вас просто будут постоянно убивать. В этом смысле отличный пример – то, что происходит в жанре файтингов и что я в том числе сам реализовал в Dead or Alive. Игра достаточно технична для продвинутых геймеров, но любой казуальный геймер может включить ее и гарантированно получить удовольствие.

Вы упомянули пару западных игр, а какие еще творения ваших заокеанских коллег вызывают симпатию?
Очень люблю игры Тима Шафера. Есть в них что-то такое, сумасшедшее. А еще Assassin's Creed.

И последний вопрос – вы следите за подъемом файтинг-игр, который наблюдается в последние годы? Как его оцениваете? Вот DoA5 анонсировали..
Скажу так. Namco и Capcom очень стараются. И я на их стороне (смеется)! **СИ**

VIP ИНТЕРВЬЮ

› Kingdoms of Amalur: Reckoning



На выставке Gamescom меня поджидал, не побоюсь этого слова, аксакал игровой индустрии. Днем ранее, на пресс-конференции EA, он приветствовал публику словами: «Здравствуйте, граждане планеты Земля», – в чувстве юмора Кену не откажешь. Равно как и в умении говорить – ярко, эмоционально, с заковыристыми метафорами. Что неудивительно – до The Elder Scrolls III: Morrowind он двенадцать лет отдал настольным RPG, где без нужных слов игры превращаются в пустую груду цифр и кубиков. Мне, впрочем, с горящими глазами он рассказывал, как классно подкидывать врагов в воздух.



Константин Говорун

? Здравствуйте, Кен. Понятное дело, что все вас знают, но представьтесь, пожалуйста, формально нашим читателям.

Я Кен Ролстон, всемирно известный разработчик видеоигр. Новый проект называется Kingdoms of Amalur, в нем воплощено мое видение геймдизайна. Предыдущие работы – это нестареющая классика Morrowind и Oblivion, где я имел честь числиться ведущим дизайнером.

? Для начала расскажите, чем Reckoning будет отличаться от других RPG? Почему это будет большой хит?

Любую хорошую RPG определяют четыре аспекта – это сценарий, бои, исследование мира и прокачка (буквально – advancement). И уж бои – это то, что у нас лучше, чем где-либо. Безусловно, сюжет тоже очень важен, и я рад том, что Роберт Сальваторе, автор множества фэнтезийных бестселлеров, подробно прописал нам десять тысяч лет истории мира Kingdoms of Amalur. Я понимаю, бывает, что иногда участвуешь в игре по D&D и клянешь геймастера-выдумщика, которому не лениво было сочинять эти чертовы десять тысяч лет истории мира! Но это не тот случай. Сальваторе работал вместе со мной и прежде, он хорошо знаком и с D&D, и с The Elder Scrolls, поэтому он все написал правильно – так, как требуется игре. Он понимал, что важно представить стороны конфликта и их связь друг с другом, рассказать о расах – их прошлом, их будущем, их предназначении. Что касается исследования, то я считаю, что в Morrowind и Oblivion мне удалось сделать неплохой открытый мир, по которому интересно бродить. Теперь о прокачке. Конечно, в лидерах здесь Blizzard, но наш геймдизайнер, Ян Фрейзер, сделал Titan Quest, тоже не самую последнюю игру жанра. Но все же, хотя у нас с тремя аспектами все на высшем уровне, самое новое и крутое – это драки. Нет, я не хочу сказать, что бои в других современных RPG – отстой. В конце концов, мы все в них играли, и они нам нравились. Просто бои в RPG несовременны – в том смысле, в котором была современна идея открытого мира в Oblivion. Как вы, возможно, знаете, у нас в команде есть арт-визионер Тодд Макфарлейн, который хорошо разбирается в картинках. И он предложил идею того, что он называет visceral combat, а я – combat theatre. Бои в современных RPG выглядят не так сочно и красиво, как в играх других жанров. Почему? Мы решили, что главная причина – это плохая анимация персонажей. В играх-боевиках, откуда мы и заимствуем идеи, герои двигаются реалистично. В нашей игре с анимацией будет все в порядке, Тодд Макфарлейн за этим проследит. Поэтому я готов без ложной скромности заявить, что бои в нашей игре – лучшие во всем жанре фэнтезийных RPG.

? Замечательно. Но я в соседней комнате смотрел Mass Effect 3 – крутая игра, вот только я не очень понимаю, зачем ее называют RPG. Шутер чистой воды. И тут вы рассказываете, что у вас бои – это самое классное. Не получится ли так, что я куплю RPG, а получу боевик с диалогами и квестами?

Нет-нет! (*хватается за голову*) Это было бы чудовищно! Совершенно неправильно. Если взять фэндом поклонников ролевых игр и заставить их играть в экшн – это ужас, это кощунство! То есть, я понимаю, что маркетологам удобно было бы повесить на коробку ярлык action/RPG, но я лично против такого. Нет-нет, я делаю полноценную RPG, в



ИНФОРМАЦИЯ

Имя:
Кен Ролстон
Компания:
Big Huge Games
Должность:
ведущий геймдизайнер
Главные игры:
Kingdoms of Amalur: Reckoning, The Elder Scrolls: Morrowind и Oblivion.

которой бои выглядят так же круто, как в экшнах. Но идеология проекта – именно как у RPG. К примеру, если вы копите экспу, исследуете все закоулки, находите все сундуки, то в конечном итоге вы сможете победить любого противника, просто прокачав персонажа. В экшнах же, если вы не можете пройти сложное место, потому что с реакцией плохо, – все, до свидания, удовольствие от игры испорчено. У нас бои в стиле экшнов со связками ударов – это опция, а не необходимость. Но какая же классная опция! Вот представьте себе, что вы случайно нажали на лишнюю кнопку, подбросили врага в воздух, потом еще добавили пару ударов, и нанесли больший урон, чем намеревались. Да еще и так красиво! Сразу судорожно начинаете вспоминать, что за последовательность привела к результату. Вы превращаетесь в эдакого счастливого идиота, который случайно сделал что-то крутое и хочет повторения банкета.

Теперь о Mass Effect 3. Да, это хорошая игра, которая отходит от канонов RPG, но зато она открывает мир RPG новой аудитории! Вот я лично не люблю экшны. На мой вкус, они веселые, но слишком ограниченные – узкие коридоры с невидимыми стенами, линейный сюжет. Я люблю ходить куда угодно, люблю принимать решения. Моя мечта – это чтобы фанаты экшнов случайно включили нашу игру, польстившись на threatre combat, а потом внезапно осознали, куда попали. «О, круто, я могу идти куда хочу! Вау, я вижу лут! Что это? Неужели я могу подбирать предметы, а потом их экипировать и становиться круче?! Вы что, хотите сказать, что я могу САМ СЕБЕ СМАСТЕРИТЬ доспех?» А ведь их еще и ждут сюжет и мир, придуманный Сальваторе. Я хочу СОБЛАЗНИТЬ ФАНАТОВ ЭКШНОВ И ПЕРЕМАНИТЬ ИХ НА ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ, ХАХАХАХАХАХА!

? Хорошо, тогда о свободе действий. Есть немало RPG, где можно пройти почти всю игру, не убивая никого. А у вас с этим как?

(*задумавшись на пару мгновений*) Конечно, вы не будете всю игру драться, но все же без этого не обойтись. Да, я понимаю, что есть люди, которым нравится не убивать врагов, а заговаривать им зубы до смерти. У нас, однако, игра не об этом. У нас тоже есть набор небоевых навыков – например, «убеждение». Но… как бы объяснить… Да, иногда бывают ситуации, когда мне не хочется убивать врагов. Но не из-за моральных ограничений, а потому что быстрее пробежать мимо них и проигнорировать. Я не хочу ходить и уныло убивать крыс – это да! И наша игра позволяет избежать такого. Ведь все происходит в открытом мире, и всегда есть много способов пройти то или иное место, поэтому думаю, что все фанаты жанра – и новички, и опытные геймеры – будут довольны.

? В наше время онлайн-игры, вроде WoW, очень популярны. И когда смотришь на вашу игру и заранее не знаешь, что это, то почему-то кажется, что это тоже MMO. Чувствуете ли вы тяжелое дыхание онлайна у вас за спиной?

Конечно, онлайн-RPG – наши конкуренты, они отнимают у нас часть геймеров. Не забывайте, ч то сейчас вы смотрите сингл-игру Kingdoms of Amalur: Reckoning. Но будет еще и мультиплеерная часть – полноценная MMORPG в том же мире, и она уже будет прямым конкурентом WoW. В Reckoning мы знакомим вас с сюжетом, придуманным Сальваторе, а продолжение вас ждет и в этой самой MMO, и в обычных сиквелах к Reckoning. То есть, сейчас мы закладываем фундамент для поистине эпического проекта, который раскинется на несколько игр разных жанров!

? А еще в этом году выходит Skyrim, тоже ведь конкурент. О нем что думаете?

Во-первых, у нас есть боевка, которая рассчитана на геймпады, и анимация, которая позволяет сделать драки красивыми. Во-вторых, современные RPG мне всегда казались чертовски медленными. Ну, то есть, я сам люблю проходить игры неспешно, но когда смотришь за другим геймером, который долго-долго бьет орка, потом куда-то бежит… честное слово, хочется убить человека. Наша игра будет куда динамичнее, быстрее, насыщеннее.

? Теперь о визуальном стиле игры. Еще после первых трейлеров я заметил, что у Reckoning необычная цветовая гамма. В этом есть какой-то смысл?

Во многом игра делается так, как привык Тодд Макфарлейн, – контрастные цвета, привычные для его творчества оттенки. И еще – я немного зол на Роберта Сальваторе, совсем немного, потому что иногда он говорит мне вещи, из которых я внезапно понимаю, что всю жизнь делал что-то правильно, но это почему-то не осознавал. А так как он как писатель лучше, чем я, то к этим словам стоит прислушиваться. Так вот, он мне сказал, что мир игры должен быть цельным и завершенным. Я играю всю жизнь, я люблю убивать монстров, становиться более крутым, и отношусь к играм как к играм, а для него то, что я всегда считал декорациями, – тоже очень важно. Он считает, что мир игр должен быть таким, чтобы в него можно было влюбиться. В предыдущих работах у меня получалось так сделать… случайно, наверное. А вот над Amalur я трудился с полным осознанием того, как надо действовать, поэтому мы вместе с Сальваторе создали великолепный, соблазнительный мир.

Чем дальше вы будете удаляться от точки старта, тем более пустым и опасным, и безнадежным становится мир, вы увидите, как люди вынуждены жить за крепкими стенами, дрожать в страхе. И этот дух тревоги очень четко передается визуально. Точно так же более поздние локации, где все, согласно сюжету, совсем страшно, и выглядят, и чувствуются соответственно. То есть, я лично по-прежнему ищу в играх просто фан. Люблю, как маленький ребенок, убивать монстров! Но для тех, кому важно до конца прочувствовать наш мир, поразиться его великолепию, мы очень тонко выстраиваем и визуальную палитру тоже.

? Вы очень близко подошли к одной важной для нашего журнала теме. Скажите – а игры это просто игры или все же искусство?

Очень интересный вопрос. В настоящее время наши игры – это развлечение в том же смысле, в котором самые ранние фильмы были таковым. То есть, находятся люди, которые время от времени выпускают игры, являющиеся искусством, но таких никогда не будет много. Игры – это молодая, незрелая форма искусства, их первая и главная задача – развлечение аудитории. Игры становятся все более популярными, особенно среди молодежной аудитории, их влияние растет. Поэтому я очень рад строить фундамент для того, что рано или поздно станет искусством.

? А что вы думаете о технологических новинках, вроде мува, кинекта, 3D-телевизоров? Могут ли они что-то новое привнести в игры?

Не могу это прокомментировать компетентно, потому что я не играл ни в мув, ни в кинект. У меня была Wii, но не слишком впечатлила. Однако я не слишком показательный пример, ведь я на десять лет старше бога (смеется). Молодые геймеры играют едва ли не с рождения, на самых разных консолях, так что понимают в этих штуках больше, чем я. Не думаю, что я могу верно оценить будущее технологических примочек.

? Раз на кинекте вы не играете, то что вам обычно нравится? Что включаете в свободное от работы время?

Если честно, я очень консервативен и люблю играть в одно и то же снова и снова. Например, я думаю о том, чтобы заново пройти Earth Defense Force 2017. Не самая известная игра, но я, если честно, предпочитаю чистый фан разным там трагическим историям и крутой графике. Я хочу взрывать крутой пушкой гигантских насекомых! Вот это мне нравится! Ну или молотом раскраивать им головы – так тоже годится. Я хочу самовыражаться так, как мне жена не разрешает делать дома!

? (*смеется*) Может, вам тоже сделать игру про это?

Нет-нет, ни за что! (*хватается за голову*) Очень скучно проходить то, что сам сделал, потому что нет никаких сюрпризов! Поэтому я играю только в чужие творения. Зато вот что я люблю – так это делать игры, которые интересны другим. Это так же круто, как и играть самому! **СИ**

Tomb Raider

Должность Карла Стюарта звучит как «международный бренд-директор студии Crystal Dynamics». На «Игромире» 2011 он представляет Tomb Raider – игру, которая постарается убедить нас, что Лара Крофт – тоже человек.



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр: action-adventure
Российский дистрибьютор: «1С-Софтклаб»
Зарубежный издатель: Square Enix
Разработчик: Crystal Dynamics
Страна происхождения: США

ДАТА ВЫХОДА
I2012 г.



? Когда я посмотрела презентации Tomb Raider, у меня сложилось впечатление, что еще чуть-чуть – и эта игра стала бы хоррором. На Лару постоянно кто-то охотится, а ей и отбиваться почти нечем – только собственная смекалка да найденные вещи вроде факела. Не было ли искушения и впрямь сделать ужастик?

В самом начале, когда мы определялись с концепцией новой Tomb Raider, то поставили себе такую цель: пользователь должен ощущать настолько сильный «эффект присутствия», насколько возможно. Нам важно, чтобы вы поверили – окружающий героиню мир правдоподобен, и когда она попадает в разные переделки, ей грозит реальная опасность. Когда готовишь историю о выживании, придумываешь, как закалялась Лара Крофт, и закладываешь фундамент для нового сериала, нельзя идти на компромиссы. Так что мы не то чтобы старались сделать ужастик, скорее хотели добиться ощущения всамделишности. Наша героиня – боец, но вы должны видеть, почему и как она становится бойцом, верить в эту эволюцию. Раньше в сериале были игры с T-рейтингом (*т.е. для тех, кто старше 13 – Прим. ред.*) Лара убивала врагов, проделывала трюки, но ее всегда воспринимали как супергероиню, а не как реальную женщину. Мы решили отойти от этого. И получилось, забрались на территорию 17+. Кстати, схватка Лары с волком, которая была в демо, – это, так сказать, облегченная версия грядущих битв.

? Но взять, например, сцену, в которой Лара нечаянно протыкает себе бок, а потом бегает, отбивается от врагов. Это ведь не очень реалистично...

Ну, тут важно не перегнуть палку – мы все-таки делаем развлекательный продукт. И совсем уж до крайностей не доходим: мол, любое ранение ограничит возможности Лары. Тем не менее, мы хотим подчеркнуть серьезность происходящего. Стремимся приучить вас думать о Ларе как о живом человеке. Мы учим вас видеть, что она в беде, понимать, насколько серьезно ее увечье, помнить, что теперь, возможно, она окажется не в состоянии карабкаться так высоко, как обычно, и ее силы нужно беречь. А не просто говорим: дескать, когда персонаж ранен, такие-то команды недоступны.

? Как в демо, получается? Когда она раненная идет, экран мутнеет и изображение покачивается. Сразу понятно, что что-то не так.

Да, когда Лару ранят, угол обзора камеры меняется, изображение качается. В демо мы ее очень быстро вылечили, но в финальной игре вам часто придется видеть этот эффект. Очень часто. Это удобный способ сказать: «Осторожней, остановитесь, вы ранены, уносите ноги или ищите аптечку».

? То есть, можно и отсидеться где-нибудь в укромном уголке, необязательно использовать медикаменты?

Как я уже сказал, мы стараемся не делать игру симулятором. Не нужно будет, скажем, каждый раз заклеивать порезы пластырями. Лара сможет носить с собой запас аптечек, сумеет оказать себе первую помощь, но в игре будут ситуации, когда ей так просто отделаться не удастся. Пока мы не хотим слишком подробно описывать этот аспект. Расскажем о нем, когда определимся, как лучше преподнести эту тему, чтобы нас правильно поняли.

? В деморолике было очень много QTE, но, как я понимаю, в финальной версии все будет иначе. Этапов, настолько перенасыщенных QTE, не будет?

Да. Некоторые произведения устроены так, что вы автоматически понимаете, что за историю вам хотят рассказать, вы понимаете мир. Поэтому их авторы могут брать для демороликов любые отрывки – хоть из первой четверти, хоть из середины игры. В случае с Ларой наилучшая иллюстрация нашего видения – самое начало ее приключений. Поэтому вы видите отрывок учебного этапа – со всеми иконками-сигналами. Вдобавок то, что мы вам показали, – это, опять же, сильно ужатая версия, в ней 4 или 5 QTE на 20-минутный отрывок геймплея. Слишком много, по нашему мнению. В финальной версии будет так: героиня сталкивается с некоей ситуацией, мы объясняем вам, как поступить и какую кнопку жать, однако потом, когда ситуация повторится, никаких иконок уже не появится. Ведь вас уже обучили, вы понимаете, как реагировать. Мы стараемся погрузить игрока в мир, а не выдергивать его постоянно, напоминая – смотри на иконки! Смотри на контроллер! Сейчас выверяем все и надеемся, что все правильно сделаем.

? Ваш подход к пазлам просто замечательный – мне так понравилось, что они все основаны на физике. Будут ли пазлы, которые удастся решать несколькими способами?

Да. Тот пазл с поджиганием ящиков, который мы вам показали, – часть обучающего этапа. Поэтому это очень простой ребус, у него в принципе есть только одно решение. Но поскольку мы подчинили все происходящее законам физики, вы, например, можете зажечь

коробки, слишком быстро прыгнуть на клетку с акулами, и тогда коробки повалятся не туда, куда нужно. То есть вы никогда не видите, как все разыгрывается по одному и тому же сценарию. Это, на наш взгляд, куда интересней, чем сказать: вот будет такое решение, а еще будет два варианта других решений. Наша цель – не делать пазлы слишком сложными, они нужны, чтобы вы почувствовали себя умным – как в Half-Life 2.

? Когда я смотрела трейлер, мне показалось, что лица героев теперь стали ближе к тому, что можно увидеть в Final Fantasy. Насколько Square Enix вмешивается в то, что вы делаете?

Вообще не вмешивается. Мы уже определились с видением игры и будущим сериала к тому моменту, как Square Enix приобрела Eidos. В Square Enix поддержали наше видение и нашу концепцию, но никто не диктует нам, что делать. Правда, мы сотрудничали с Visual Works, студией, которая в Square Enix занимается видеороликами. Я лично с ними где-то год общался. Мы им дали нашу модель Лары, они ее никак не изменили – просто воплотили ее в CG-ролике.

? Сколько дизайнов вы отвергли, прежде чем остановиться на нынешнем облике Лары?

Сотни. Это был очень долгий, процесс. Брайан Хортон, режиссер, собрал идеи, которые высказывали мы все – я, Даррел Галлагер (*глава Crystal Dynamics – Прим. ред*), креативный директор, – объединил их, и так возник этот дизайн. Мы не придумали персонажа, а потом под него сделали игру, нет. Мы взяли концепцию – вот, у нас молодая девушка, она впервые отправляется на поиски приключений, она из Англии, она путешествует по миру. Когда я представил себя на ее месте, то понял: я бы пошел в ближайший магазин, где одежду для активного отдыха продают. Купил бы что-нибудь марки Columbia или North Face, ботинки тимберлендовские, штаны камуфляжные. Если бы понял, что придется на корабле плыть, захватил бы с собой куртку, но в каюте все равно расхаживал бы в майке... Так что все подобные детали нам помогли воплотить ее в жизнь такой, какой и вы бы рассчитывали увидеть ее – молоденькую девчонку, которая отправляется в первую экспедицию.



? Вы не чувствуете, что время для супергероев прошло?

Нет. Вот дни, когда вы берете контроллер, играете за персонажа и при этом никогда не чувствуете с ним эмоциональной связи, как мне кажется, медленно проходят. Я думаю, люди хотят погружения в мир, истории, которая их захватит. Хотят почувствовать связь с персонажем. Разные подходы очень хорошо пояснять на примере фильмов. Взять, например, Incredible Hulk – история отличная, но персонаж не задевает никаких струн вашей души, просто вы наслаждаетесь безостановочным экшном. А вот в «Джеймсе Бонде» с Дэниэлом Крейгом вам показывают, как Бонд впервые кого-то убивает, как это на него повлияло. Подчеркивают такие стороны его характера, которые раньше никогда не акцентировались. Вы видите ревность, видите взаимоотношения, и они глубже, чем просто «Джеймс Бонд подцепил девчонку». Вас заставляют сопереживать. Для нас дни синглплеера и персонажей-икон по-прежнему не прошли, но я считаю, теперь геймеры должны взаимодействовать с персонажем на совсем иной лад, чем в былое время. **СИ**

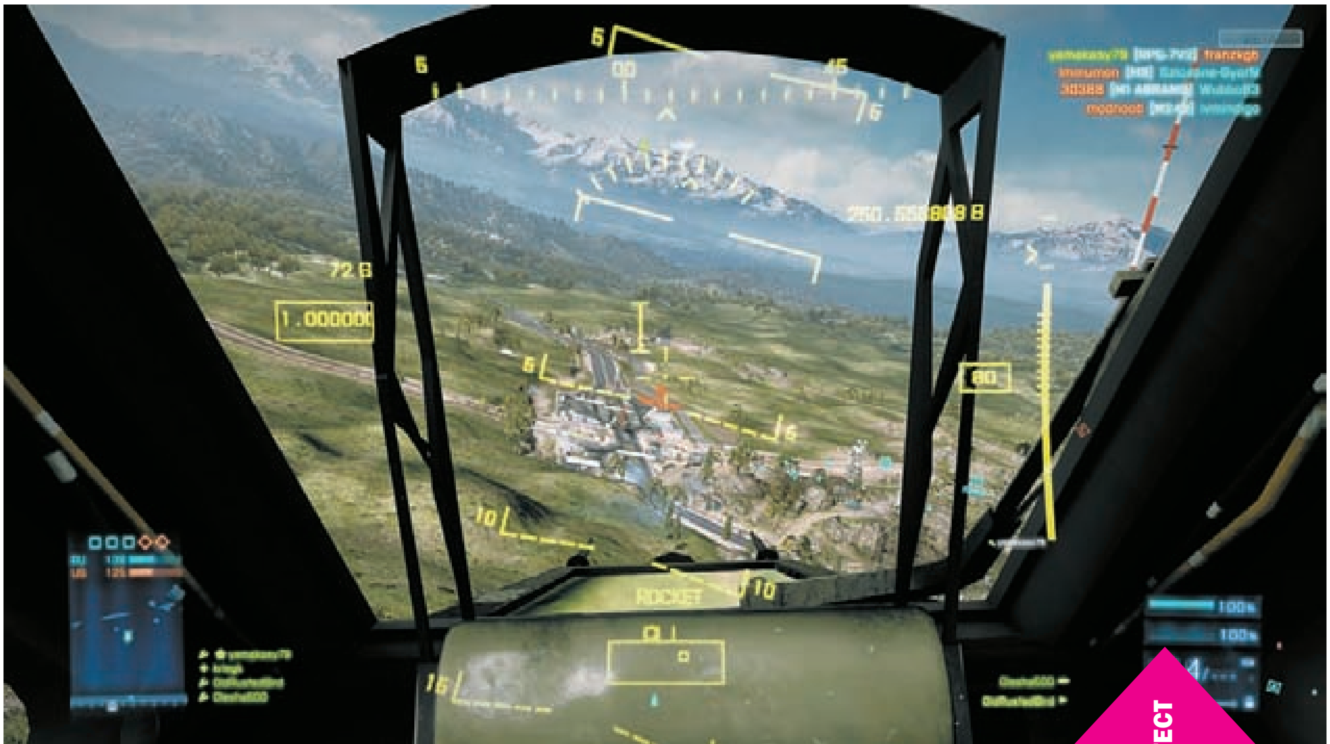
Слева: Облик Лары – всецело заслуга дизайнеров Crystal Dynamics.

Внизу: Новая Tomb Raider научит по-настоящему сопереживать Ларе Крофт.









БЕТА-ТЕСТ



Александр Устинов

› Battlefield 3

Промо-кампания, которую устроили третьей части Battlefield, медленно, но уверенно, создает эффект обратный необходимому. Долгое сокрытие мультиплеера, показ исключительно сингла, глупое переругивание с Activision и кошмарный процесс бета-теста привели к тому, что люди уже сейчас заявляют, что жалеют о сделанных предзаказах.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person. modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Digital Illusions CE
Страна происхождения:
Швеция (Стокгольм)
Обозреваемая версия:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Мультиплеер:
co-op.online (до 2), team_based.online (до 28 на консолях и до 64 на ПК)

ДАТА ВЫХОДА
28.10.2011

Как ни крути, а открытый бета-тест Battlefield 3 не вызывает ничего кроме недоумений. Давайте загибать пальцы. Откровенно неудачная карта – Operation Metro – набила оскомину ещё на стадии трейлеров и материалов альфа-теста, более «небэттлфилдное» поле боя сложно и представить: коридорная, узкая, с минимумом разрушаемых объектов локация; да ещё в угоду балансу из первой фазы боя был даже убран БТР «М1 Брэдли». Это раз. Два – в первые дни прокачка и статистика в версии на PC отказывались сохраняться. Три – прорва багов, причём самых нелепых, какие только можно представить (во всё той же первой фазе солдаты то и дело уползали под землю, где вели войну с другими заживо похороненными). А ведь до релиза остался всего месяц с хвостиком. Конечно, понятно, что билд представлен не самый новый, а работы над полировкой ведутся давно, но после чистенькой беты Bad Company 2 и похоже ужасной беты Medal of Honor нехорошие мыслишки закрадываются сами собой. На официальных форумах количество негатива достигло такого размаха, что даже вывело из себя коммьюнити-менеджера.

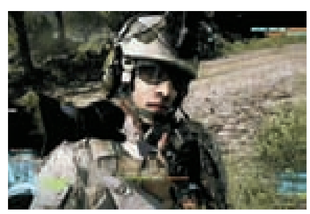
Ещё третий Battlefield оказался заложником собственной технологии, которая одним шажком уже ступила в следующее поколение. Разработчики, конечно, сразу предупредили, что игра разрабатывается в первую очередь для PC – мол, именно на этой платформе будут и полноразмерные гигантские карты, и 64 игрока одновременно. Про консоли же слова всё



Справа: Одна из немногочисленных разрушаемых стен в Operation Metro. Прочие «части» этой комнаты сломать нельзя.

Лики смерти

Не мудрствуя лукаво, в DICE избавились от проблемы чрезмерной смертоносности ножа, подсмотрев решение в Halo. При атаке в лоб нож не убивает с первого же тычка, но если удастся подкрасться сзади – фраг гарантирован. В этот момент запускается специальная анимация лишения невнимательного солдата жизни и именного жетона. Жетоны, кстати, можно будет украшать по собственному желанию (и это уже было подсмотрено в Call of Duty). Как и раньше, на экране статистики отображается коллекция всех добытых трофеев.





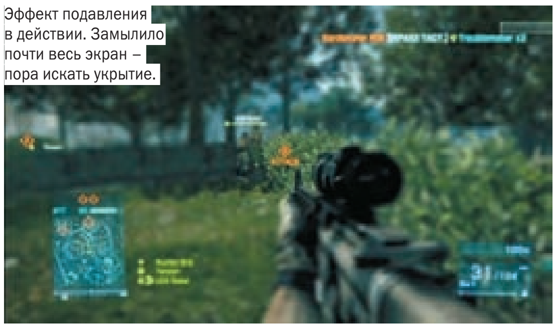
сплошь более сдержанные – дескать, да, карты поменьше, игроков лишь 28… Но едва ли мы могли ожидать настолько большую разницу даже не столько между PC и консолями, сколько между PlayStation 3 и Xbox 360. Если на первой бета выглядит ещё более-менее сносно, то вторая с порога встретила жуткими тормозами и графикой откровенно хуже, чем в Bad Company 2. (Однако DICE уже заявили, что к релизу на одном из дисков будут находиться текстуры высокого разрешения, которые при желании можно будет установить на HDD.)

Нельзя промолчать и о тех, кто купил Tier 1 Edition Medal of Honor, польстившись на обещания доступа в закрытую бету BF3. Доступ им и впрямь дали, но лишь на ничтожные 48 часов раньше, чем всем остальным – награда, прямо сказать, небольшая. А вот и финальный аккорд – карта Caspian Border (та самая, что, по заверениям разработчиков, является воплощением истинного Battlefield), которую открыли исключительно для владельцев PC всего за два дня до окончания теста и насладиться которой у многих попросту не было возможности. Правда, она-то и стала настоящим искуплением всех грехов: именно «Каспийская граница» заставляет верить, что с BF3 все будет отлично.

Когда рассказываешь о том, что нового третья часть привнесла (или старого вернула) в сериал, не знаешь, с чего и начать. Самое радостное, пожалуй, – это возвращение положения «лежа». Его не хватало, очень не хватало. Сокращение количества классов наконец-то остановилось – как и в Bad Company 2, их здесь ровно четыре. Причём их опять немного перетасовали. Assault: теперь играют роль не только парней с автоматами на передовой, но и медиков – аптечки и дефибрилляторы отошли именно им. Support: вернулись к старому – вооруженные пулемётами, они способны снабжать союзников патронами. Engineer: без изменений перекочевали из Bad Company 2 – карабины, базуки, мины и сварочный аппарат для починки техники. Recon: остались при снайперских винтовках и взрывчатке, но лишились наводки для артиллерии и датчика движения (зато теперь снайпер-разведчик может устанавливать точку респауна для отряда).

Подверглась капитальному изменению и система модификации оружия.


Домик словно из Bad Company 2 был взорван словно в Bad Company 2. И непонятно, где же искать чудеса Frostbite 2.

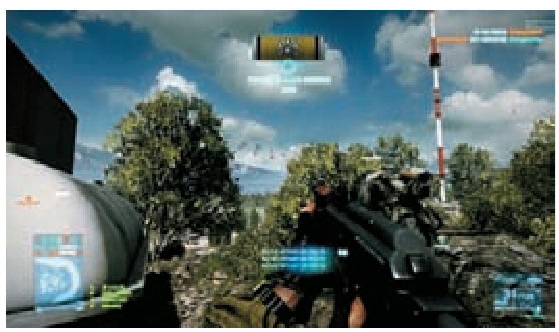

Эффект подавления в действии. Замылило почти весь экран – пора искать укрытие.

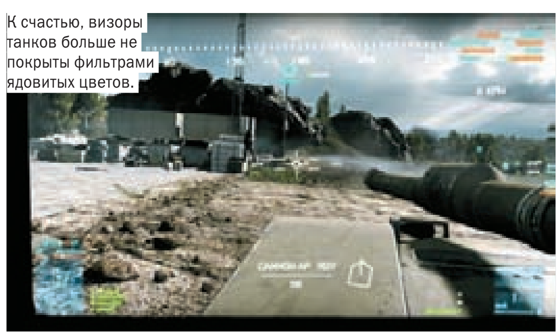
Слот для перков отныне только один, а под кастомайз выделены аж три – для дула, прицела и крепежей. Захотели прикрутить гранатомёт? Пожалуйста, но сначала установите соответствующий крепёж. Не любите «нубтуб» – можете на его место установить ручку для большего контроля отдачи. Самыми экзотическими модификациями оказались банальные на первый взгляд лазерный прицел и фонарик. Первый немного увеличивает точность при стрельбе от бедра (вдобавок, скорее всего, окажется крайне полезен в Hardcore-режиме, где привычного «интерфейсного» перекрестия не ожидается), но при этом жестко выдает стрелка – если экран залило красным светом, бегите искать укрытие. Фонарик же способен на близкой дистанции ослепить противника. Однако создается впечатление, что он несколько ломает баланс: отлично слепит и при ярком дневном свете, и даже не при прямом наведении. Хотя, понятное дело, во включенном состоянии элементарно выдает позицию солдата. Ещё одно интересное нововведение – сошки. Они позволяют установить оружие либо на земле, либо на укрытии, тем самым весьма заметно снизив отдачу при стрельбе. К сожалению, в бете с ними возникало очень много проблем. Процесс установки на неровных поверхностях приводил к самым неприятным результатам – например, иногда сошки попросту не хотели раскладываться. Приятным сюрпризом стала возможность выбора: хотите вы возрождаться от разряда дефибриллятора или предпочитаете дождаться нуля на счётчике и самостоятельно выбрать точку респауна. Не сосчитать, сколько нервов это спасает при игре с горе-медиками, любящими воскрешать бойцов прямо под шквальным огнём на потеху врагу.

Как ни крути, но бета наглядно показывает, что разработчики несколько слукавили, назвав третью часть «тем самым правильным Battlefield». Всё-таки тренды взяли своё, и сериал лишился некоторых ключевых особенностей. Так, в игре больше нет командующего, координирующего силы игроков всей команды, но об этом сообщали и раньше. А вот


И всё-таки никаких хождений с гранатой в руках – она так и осталась «кнопочная». Нажал – кинул.

Внизу: Если на PC при игре на высоком разрешении такое количество информации не очень мешает, то в консольных версиях надписи порой перекрывают весь обзор.




К счастью, визоры танков больше не покрыты фильтрами ядовитых цветов.



отсутствие заявленной возможности респауниться только возле командира отряда настораживает. Спишем на бету. Но с финальной версии спросим по полной.

Казалось бы, для хардкорного игрока такие известия – повод для расстройства, но нет, им всё же подготовили сюрприз. Отныне танковый гнёт (и вообще глобальное доминирование техники) может быть прерван относительно малой кровью: транспортные средства теперь можно обездвижить, не бросая все силы на физическое уничтожение. Меткое попадание в гусеницу танка, двигатель джипа, мотор вертолёта, – и машина поддержки тут же превращается в легкую добычу. Инженер, конечно, починит что угодно, но теперь уже Магомеду придётся идти к горе, а не наоборот.

И, раз уж начали говорить про хардкор, упомянем, что система подавления действительно в наличии и великолепно работает. Суть её вот в чём: чем плотнее вас прижимают огнём, тем «страшнее» становится вашему солдату – а игрока, соответственно, замыливается экран. Как ни странно, этого эффекта более чем достаточно, чтобы захотелось убраться с линии огня как можно скорее. При этом в подавлении участвует каждый вид оружия – даже пистолет.

Что касается о визуальной части, хочется рассказать не столько о детализации («картинка очень красива» – и точка), сколько о системе разрушений, вызывающей смешанные чувства. Бета наглядно продемонстрировала, что разнообразия ради DICE обязательно отведёт часть карт под исключительно пехотные бои, а часть – под крупномасштабные сражения. К этому-то размаху и привязана разрушаемость. Помните, сколь впечатляюще выглядел падающий фасад здания в трейлере Operation Metro? Избавьтесь от иллюзий, это был скрипт. К сожалению, в Metro мало что можно сломать ради получения тактического превосходства – пару стен, заборчики, некоторые участки фасадов – вот и всё. С другой стороны, на карте Caspian Border всё в полном порядке – бункеры и постройки уничтожаются как надо. Да вот только разницы с той же Bad Company 2 не замечено совершенно – всё те же двухэтажные контейнерные домики да бетонные бункеры. Работает как надо, но уже не впечатляет.

Зато впечатлила (скорее со знаком «минус») система Battlelog – новая социальная игрушка от EA (первой ласточкой стала Autolog из Need For Speed). Battlelog – это своеобразная база статистики и социальная сеть в одном лице. Сюда стекается вся информация о ваших достижениях на всех платформах. К сожалению, перекрестной прокачки нет, открывать все бонусы приходится на каждой платформе по отдельности. В принципе, система даже удобная – статистика подробная, показывает, что будет следующим в дереве развития, позволяет общаться с друзьями и т.п. Вот только это удобно, если вы играете на консолях. Дело в том, что на PS3 и Xbox 360 запуск нужного режима осуществляется обычным способом: включил игру, выбрал в меню нужный пункт. На PC же (по крайней мере, в бете) все оказалось куда мудрёнее – Battlelog служит этаким внутриигровым меню. То есть, если пошагово, вы сперва запускаете Origin, затем Battlefield 3, после открывается браузер с Battlelog'ом, и только потом из браузера вы выбираете, на каком сервере хотите играть, в браузере же смотрите на статус подключения и через браузер же вступаете в игру – лишь после этого запустится клиент. И заметьте, если вам захочется сменить сервер, карту или режим, придётся выключать игру, опять копаться в браузере и запускать Battlefield 3 заново. Система, конечно, не нова – онлайновые Free 2 Play игры давно работают именно так, но для ритейловой игры AAA-класса – это самая настоящая неудобная дикость. Ждём улучшений.

В заключение хочется ещё раз заметить, что с инфополем Battlefield 3 происходит что-то странное – при громких жалобах игроков и откровенно раздражающей промо-кампании от беты мы получили хорошие, но несколько смазанные впечатления. Пожалуй, Battlefield 3 как раз тот самый случай, когда до самого релиза от него имеет смысл абстрагироваться, не тратить нервы, а всё внимание уделить уже финальному результату. **СИ**

Вверху: 3D-spotting, ненавистный хардкорным фанатам BF2. Увидел врага, «пометил» – и теперь все знают, где он засел. Жаль, пользуются этим немногие.

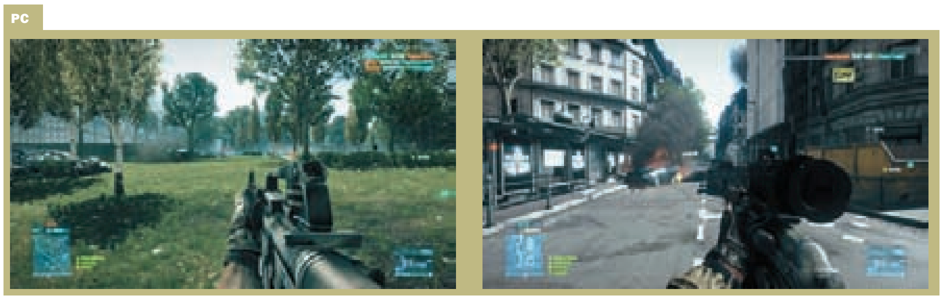
XBOX 360



PLAYSTATION 3



PC





Внизу-справа: Вот именно между этим экраном Battlelog и самой игрой и приходится «прыгать» владельцам PC-версии.



БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА
BATMAN
АРКХЕМ СИТИ
21.10.2011
BATMAN-ARKHAMCITY.RU
РЕКЛАМА
PS3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
1С-СофтКлаб
16
www.pegi.info



› Ларс Гюставссон

главный дизайнер мультиплеера



Артём Шорохов

Игромир порадовал посетителей свободным доступом к мультиплеерной бете, а журналистов – презентацией однопользовательской кампании за закрытыми дверями. Презентовал кусочек синглплеерного уровня в версии для PS3 небезызвестный Ларс Гюставссон, с которым мы и договорились о продолжительном интервью – после того как лично опробовали демо и утвердились во мнении, что небольшой кусочек игры сам по себе не в состоянии ответить на все накопившиеся вопросы.

? Для меня и многих других сериал Battlefield всегда ощущался шутером, близким к симулятору, заточенным под сражения равных участников боевых действий, под мультиплеер. И вот теперь Battlefield 3 обзавёлся однопользовательской кампанией, чрезвычайно напоминающей (во всяком случае пока) аркадный шутер Call of Duty. И многие спрашивают – почему? Почему вдруг Call of Duty, почему сингл в нашем Battlefield?

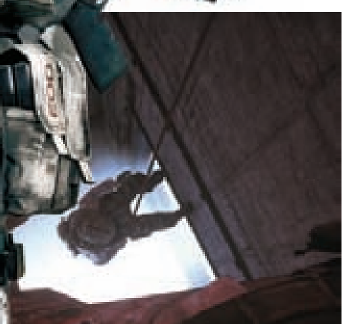
Принимаясь за любую игру, мы всегда спрашиваем себя, а что мы можем сделать лучше, чем раньше, куда нам расти, понимаете? Например, первая Bad Company получила большой синглплеерный заряд, с нею мы прорывались на рынок однопользовательского предложения. Затем мы сделали Bad Company 2, и её уже сделали другой – пробовали другие методы, учились. Нашей главной задачей в ней было создать повествование, найти подход к истории, которую намеревались рассказать. И мы выстраивали ту игру, стараясь предоставить вам как можно больше разнообразного геймплея в рамках этой истории. И я не сказал бы, что у нас в голове есть какой-то конкретный пример, какая-то конкретная игра, на которую мы бы оглядывались. Нет, всё что мы делаем, – своё, родное, и делаем мы это по-нашему – всегда только так, как именно нам кажется правильным. Да, ситуация сложилась соревновательная. Но то, что мы делаем, мы делаем не ради этого состязания, но ради нашей и только нашей игры. Людям со стороны может показаться иначе, они в своём праве. Но мы делаем игру по-своему.

? После выпуска Battlefield 2, когда все ждали третью часть, вы помимо прочего сделали две «сюжетные» Bad Company. И вот наконец – полноценная третья часть, с большой тройкой в названии. Очевидно, «номерные» игры сериала и Bad Company для вас – два разных сериала. В чём же их основополагающее различие? Раньше казалось, что в наличии сингла, но теперь вот многие в недоумении.











Тут сразу несколько причин, если приглядеться к синглплееру. Bad Company была сосредоточена на главных героях, рассказывала об одной конкретной группе солдат, дорвавшихся до приключений, за которыми игрок и следил на протяжении всей истории. Сюжет нынешней игры – о рядовой солдатне и о войне, очень приземлённый, натуралистичный. Здесь тоже фигурируют несколько солдат, но эту историю игра рассказывает совершенно по-иному. Я уверен, что когда вы возьмёте геймпад и приметесь проходить игру, то сразу заметите, что она коренным образом отличается. В Bad Company было много разговоров, общения. Battlefield 3 работает на восприятие настоящей, а не выдуманной войны. Даже мультиплеер отличается…

(*Здесь Ларс на несколько секунд задумался. – Прим.А.Ш.*) Да, честно говоря, различий очень уж много. Например, Battlefield 2 был игрой небывалого военного размаха, масштабное военное полотно. В то время как Bad Company была куда более замкнутая, локальная. Так что главная разница, пожалуй, в том, что на этот раз, в полноценной третьей части мы собираем все те штуки, за которые люди полюбили Battlefield 2. Вот он, водораздел, ситуация выбора: если игрок предпочитает поле боя поменьше, а противника поближе – для него мы делаем Bad Company. А для дебюта движка Frostbite 2 мы очень хотели сделать что-то куда более масштабное, показать всю мощь новой технологии. Перестрелка в самом сердце города, когда вокруг тебя рушатся дома… Такого рода вещи. Самые разные пейзажи ландшафты, колонны танков вздымающие пыль, истребители над головой – вся мощь военной техники на множестве разрушаемых декораций. И на этот раз никто не тащит за ручку и не рассказывает, как вам играть. Играйте как хотите, используйте свои заготовки, создавайте свой стиль боя. Battlefield 2, Battlefield 2142, Vietnam – все эти игры можно поставить в один ряд. А вот Bad Company окажется в другом. Она сделана в другом стиле и, так или иначе, для других игроков. Они точно разные.

? Знаешь, мы условились с нашим главредом спросить тебя и разработчиков Modern Warfare 3 об одном и том же. Назови несколько вещей, в которых Battlefield 3 лучше основного конкурента? И помни, где-то там за стенкой они сейчас говорят о том же!

(*Смеётся*) Ох, это вы интересно придумали. Как я уже говорил, мы на них особенно не засматриваемся. Такое соревнование – оно как бег наперегонки: будешь слишком часто оглядываться, и тогда точно проиграешь. Нужна сосредоточенность на своём беге, на своих ногах. А ведь мы как раз намерены финишировать первыми. Я не знаю, что они намерены предложить, я даже не могу сказать, в чём мы лучше, а в чём нет. Знаю лишь, что мы намерены предложить: лучший Battlefield из всех. И, между прочим, ещё и самый огромный. Такой, каким мы просто не можем не гордиться. Наша коробочка забита под завязку: отличный синглплеер, сцена-

рий, развивающийся по совершенно новому принципу, кампания для совместного прохождения, рассчитанная на двоих игроков, позволяющая прочувствовать всё лучшее, что есть в игре, на пару с другом. И, конечно, соревновательный мультиплеер. Да, именно так!

И всё это тесно увязано вместе нашей специальной системой Battlelog. Это своего рода социальный хаб, место, где сходятся воедино тропки всех режимов и всех ваших действий как игрока в Battlefield 3. Играйте вы хоть на ПК, хоть на консолях, хоть на… в общем, на чём вам больше нравится – всё сразу и под рукой. Скажем, играешь ты на Xbox 360, а на коленях лежит планшет или ноут, или вообще смартфон – и ты в реальном времени видишь все изменения, всю статистику, все взводы, всех френдов и их достижения – что угодно, всё, что только может понадобиться, и в чрезвычайно удобной упаковке. А здесь и впрямь всего навалом, буквально навалом – режимов, анлоков, апгрейдов, достижений… С Battlefield 2 даже и сравнить неловко. Суть в том, что мы вдруг захотели показать игрокам всё то, что обычно видим только мы – подробнейшую статистику. Конечно, всегда есть игроки, которым достаточно лишь просто заходить время от времени в Team Deathmatch и ни о чём больше не думать. Но есть и такие, что остаются с нашими играми и по шесть лет, изучают их вдоль и поперёк, ими востребованы все многочисленные режимы и функции игры. Для них Battlefield 3 – что рай для католика.

А ведь есть ещё и кастомайз, пронизывающий мультиплеер буквально всюду. Настраивать можно и своего солдата, и оружие, и всю технику. Настраивать под себя и играть по-своему – так, как вы того хотите. Вот о чём Battlefield 3.

?Ты упомянул совместное прохождение. Можно поподробнее о нём?

Кооперативный режим – это специальная кампания, состоящая из шести миссий, которую предстоит проходить в паре с другом, вдвоём. В ней мы постарались сосредоточить все усилия именно на работе в паре, она специально заточена под двух, и только двух игроков. Приспособили мир Battlefield под эти нужды – ну, знаешь, перестрелки на близкой дистанции, в которых приходится по-настоящему полагаться друг на друга, задания, требующие слаженных действий, какие-то особые ситуации, вроде той, где один управляет вертолётом, а второй… Так, стоп! В общем, сами всё увидите. Хорошая штука получилась. Всего очень много, множество игр целиком состоят из тех аспектов, что у нас проходят как опциональные – хоть та же военная техника, например. И всё это есть в co-op кампании.

?А насколько она длинная?

Ох, я не могу пока этого сказать, просто не знаю. Мы всё ещё её планируем, что-то добавляем, меняем. Но главное скажу: то, что вы её один раз пройдёте, ещё не будет означать, что вы с ней закончили. Мы рассчитываем, что люди будут возвращаться к ней и проводить в co-op очень много времени. А замечательный Battlelog составит за вас все отчёты! (*смеётся*)





?Не могу не заметить: этот ваш Battlelog чрезвычайно напоминает мне так называемый Autolog, применяющийся с недавних пор буквально во всех гоночных играх от Electronic Arts. Вы оттуда его подхватили?

Мы разрабатывали эту систему ещё до того, как подобные штуки начали появляться, собственно, в играх. Хотя какое-то взаимное влияние всё-таки было. Мы как одна счастливая семейка, знаете ли. Помогаем друг другу. Все – части единого целого, и это очень здорово. Например, систему анимации мы переняли у EA-отдела, занимающегося спортивными играми. Они ведь делают лучшую в индустрии анимацию, так что с ними было чрезвычайно полезно поработать. Мы захотели «живых солдат», захотели воплотить в игре лучшую лицевую анимацию – и вот она, к нашим услугам. Так что – да, конечно, мы общались с парнями из Criterion. Внутри компании у нас есть всё, что только может понадобиться, любая помощь – всё для того, чтобы покупатель, геймер, остался доволен.

?Зачем вы – разработчики, издатели, игровые компании – делаете это с нами? Сталкиваете игры лбами, заставляете выбирать? Этой осенью запускают как будто все мультиплеерные шутеры разом – уже вышли Resistance 3, Gears of War 3, на горизонте маячат Battlefield 3, Uncharted 3, Modern Warfare 3, Halo Anniversary. Это уже перебор, в самом деле. Даже если бы у меня хватало денег на них, у меня всё равно не хватит времени. И мне придётся выбрать один мультиплеерный шутер, в котором предстоит провести несколько последующих месяцев. Разве это честно?

Не-а! Но я упрощу тебе выбор: покупай Battlefield 3! (*смеётся*) Ну а если серьёзно… Я предпочитаю смотреть на это вот с какой позиции: представь, что в индустрии всегда была бы лишь какая-то одна игра в каждой конкретной нише – это же скука смертная! И просто прекрасно, что игр множество, и все они хоть чуточку разные – настолько, чтобы из них хотелось выбирать. Ведь фильмы, например, не выходят поодиночке, книги не выходят поодиночке. Выбирать приходится каждый день, каждый час.

?То есть, всё это намеренно? Вы специально лбами бьётесь! Помню, когда релизилась Bad Company 2, то было самое начало весны, первые числа марта, максимальное удаление от главного конкурента. А на этот раз вы не просто в одном релизном окне, вы буквально впритирку, претендуете на кусочек одной зарплаты! Это точно не случайно.

Если б мы релизились от одной компании, тогда и планирование было бы другое. (*смеётся*) А если серьёзно… Тут, наверное, штука в том, что большинство игр в индустрии работают по одной модели: ты их покупаешь, проходишь, откладываешь, затем покупаешь следующую. Но Battlefield – дело другое. Люди до сих пор играют в Battlefield 1942. Ещё больше людей играет в Battlefield 2. У игр этого сериала очень длинный жизненный цикл. И не так уж важно, вольётесь вы в день запуска или сперва посмотрите все соседние игры и только потом на веки вечные останетесь с нами. Хотя я понимаю, конечно, что люди хотят с первого раза выбрать для себя подходящий вариант… Так что – да, выбирайте Battlefield 3 и о прочем не задумывайтесь! Говорил же, что упрощу вам выбор! (*смеётся*) **СИ**





› Halo: Combat Evolved Anniversary

Десять лет назад Xbox была приставкой без роду без племени, с надерганной там и сям стартовой библиотекой. Все изменила одна игра – Halo: Combat Evolved. Этой осенью она придет к нам вновь, римейком Halo: Combat Evolved Anniversary.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: Microsoft
Разработчик: 343 Studios, Saber
Страна происхождения: США, Россия
Мультиплеер: co-op/vs, online

ДАТА ВЫХОДА
15.11.2012

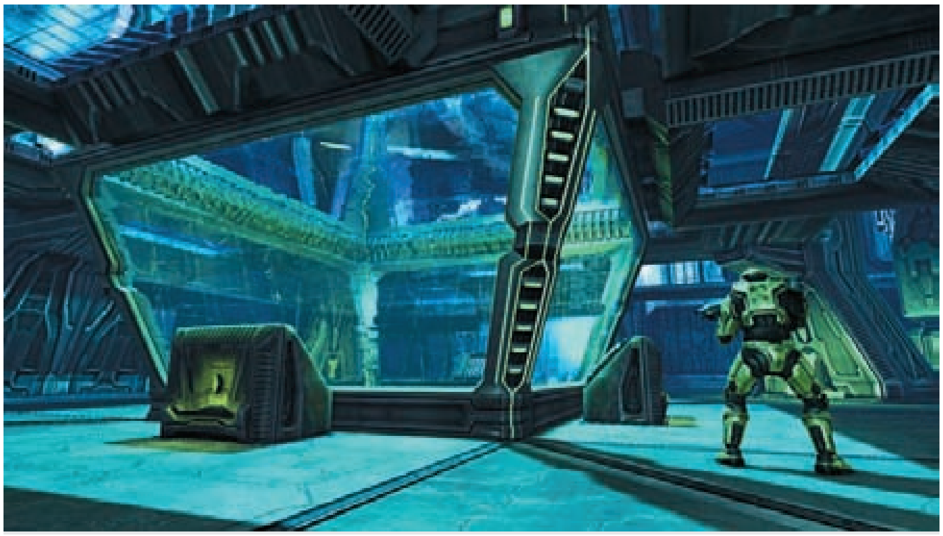
Впервые о проекте я узнал на E3 2011, на Gamescom оценил мультиплеер и поговорил с разработчиками, на недавней TGS заполировал впечатления синглом. Самое главное опасение – по поводу того, что создатель цикла, студия Bungie, передала проект в чужие руки – было развеяно мгновенно. «Мы боялись разрушить магию оригинальной игры. Ну, вдруг мы передвинем ящик с места на место, и чудесная гармония испарится, – признаются разработчики. – Поэтому все в римейке устроено ровно так же, как было. Расположение нычек с оружием, архитектура уровней, даже модель поведения противников, не говоря уже об их типах и количестве, – все как было. Единственное, что изменилось, – это графика». Для этого программистам (а в их числе – и наши соотечественники из студии Saber Interactive) пришлось потрудиться. Для начала, ядро оригинальной игры десятилетней давности было адаптировано для Xbox 360. Затем были подготовлены новый современный графический движок и улучшенные модели, текстуры и другие материалы для него. Наконец, обе технологии подружили между собой и заставили работать параллельно. Забавный побочный эффект – функция переключения (на лету!) между оригинальной и обновленной графикой; словно машина времени, она показывает современным геймерам разницу между поколениями консолей. Но главное – это, конечно, точное воспроизведение духа и буквы оригинала. И с картинкой уровня Halo: Reach.

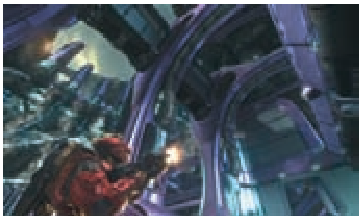
Почему так важно не отходить от первоисточника? Пальцы устанут перечислять, что именно дала платформе и индустрии игра студии Bungie, поэтому скажу о главном. Halo: Combat Evolved показала западным геймдизайнерам, особенно из числа тех, кто работал только с PC, как нужно правильно делать игры для консолей. Именно с этого момента тотальное доминирование японских студий постепенно пошло на убыль, и на свет появились God of War, Gears of War, Uncharted, Mass Effect, Call of Duty: Modern Warfare – яркие, зрелищные, кинематографические игры с увлекательной сюжетной линией и запоминающимся главным героем. Сидишь с джойпадом перед телевизором – и получаешь удовольствие. В отличие от писишных шутеров со скучными коридорными уровнями, персонажами без лица и нулевой мотивацией проходить игру до конца. Вернее, мотивация была, но не красящая геймеров: чтобы обсудить потом на форумах AI болванчиков-врагов – дескать, совсем он тупой или все же подает надежды. Уж куда важнее было погонять deathmach по локалке… Да, чуть не забыл: Halo: Combat Evolved же показала перспективность онлайн-мультиплеера на консолях.

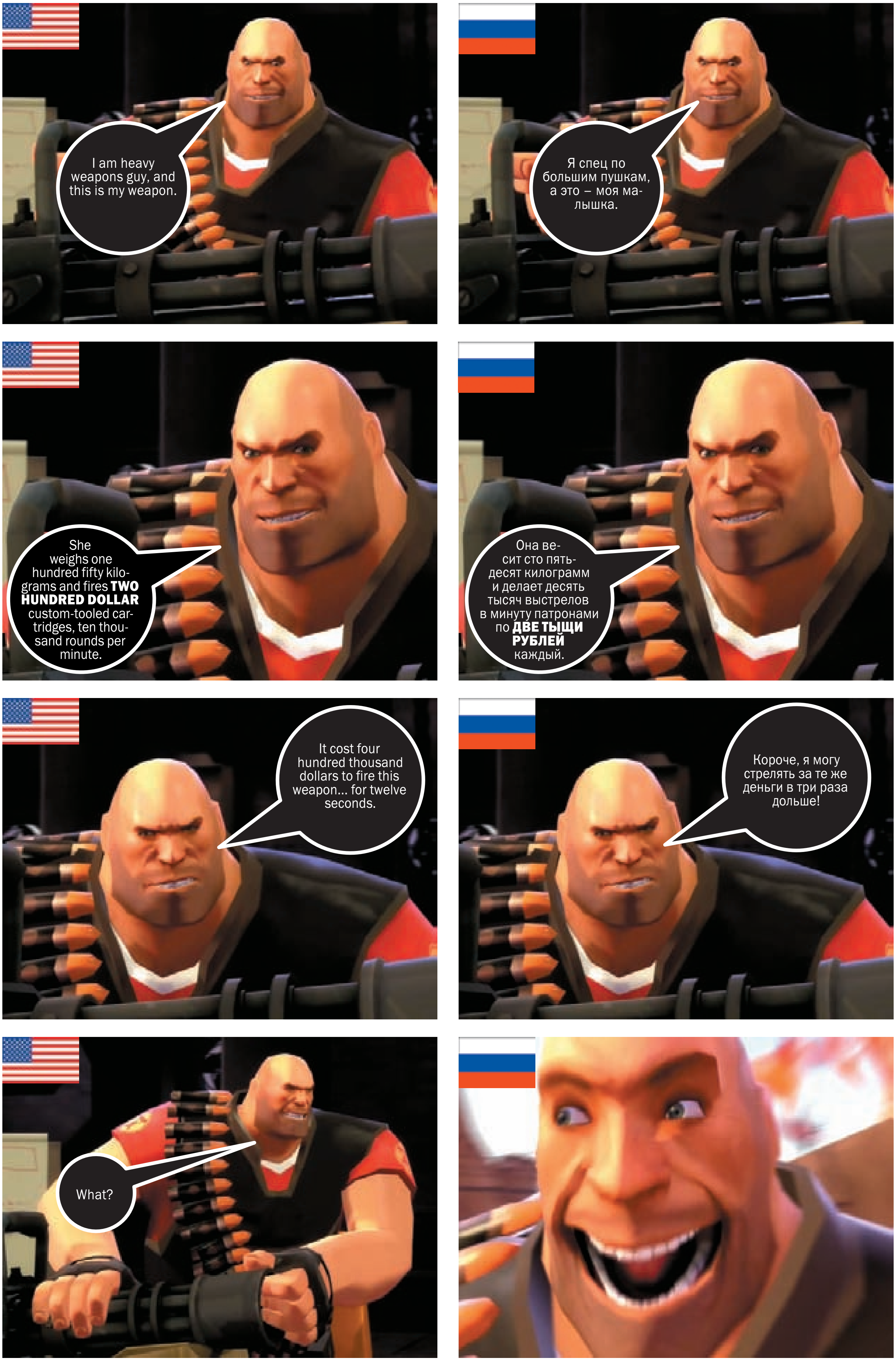
При всем этом непосредственно в первую часть Halo играли не все (а уж в России – так точно), а для понимания сюжета всего цикла Halo она важна. Особенно в свете того, что уже готовится вторая трилогия. А уж если вспомнить, что хронологически Halo: Combat Evolved продолжает события прошлогодней Halo: Reach, то становится ясно: римейк обязан был случиться.

К слову, Halo 4 заставила Microsoft все же внести в игру кое-какие дополнения – например, раскидать по уровням терминалы с проясняющими историю видеороликами (говорят, некоторые из них содержат намеки на события второй трилогии). А еще – поэкспериментировать с 3D-режимом и с поддержкой Kinect. Да, и еще одно важное замечание: мультиплеерный режим целиком позаимствован у Halo: Reach, хотя несколько самых популярных карт из оригинала тоже осталось – как дань памяти. Все же, за прошедшие десять лет игры не стояли на месте, и устарела не только графика.

HD-римейки хитов прошлого – один из трендов этого года. И хотя кто-то может обвинить индустрию в нехватке классных идей, это глупо. В конце концов, если спросить нас, что лучше – иметь возможность сыграть в Halo: Anniversary или нет, ответ будет совершенно очевиден. **СИ**



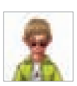



I am heavy weapons guy, and this is my weapon.
Я спец по большим пушкам, а это – моя малышка.
She weighs one hundred fifty kilograms and fires TWO HUNDRED DOLLAR custom-tooled cartridges, ten thousand rounds per minute.
Она весит сто пятьдесят килограмм и делает десять тысяч выстрелов в минуту патронами по ДВЕ ТЫЩИ РУБЛЕЙ каждый.
It cost four hundred thousand dollars to fire this weapon... for twelve seconds.
Короче, я могу стрелять за те же деньги в три раза дольше!
What?

› Смерть розницы в России: Steam теперь в рублях и задёшево



Илья Ченцов: Только-только мы обсудили цифровые распродажи (и увидели, что это хорошо), как Steam перевёл свой русскоязычный сегмент на русские цены и деньги. То есть, скажем, игра, которая для американцев стоит $20, а для европейцев – 19.99 евро, русскому обойдётся всего в 199 рубликов (жителю стран Содружества – в $9.99). Разница, как видите, в два раза и более. Или Deus Ex: Human Revolution – была $49.99, стала 499 руб. В магазине я видел нецифровую версию за 599 руб.
Я, конечно, не гений маркетинга, но мне кажется, что из этого шага получится неплохая прибавка к пенсии для всех причастных издателей. Ну, и экономия для геймеров, ясное дело.
Сразу скажу и минус – тем издателям, которые не согласятся продавать свои игры за рубли, придётся убрать свои игры из русской версии магазина. Какие-то позиции из ассортимента уже пропали. Однако, похоже, это серьёзный удар по рознице, а заодно и консолям, где игры даже на Западе зачастую стоят дороже версий для компьютера. Если даже легальные заграничные игры теперь стоят сильно дешевле на PC, покупать те же самые консольные задорого смысла становится ещё меньше. Ну, это если писишные версии существуют. Однако, возможно, теперь есть больший резон их делать?



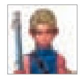
Артём Шорохов: Неофитский вопрос. А что мешает жителю, скажем, США, купить по международной, скажем, Visa в российском Steam Deus Ex за эти самые «499 разделить на курс рубля»? А уж приткнуть на русскую версию «локальность» любого региона, насколько мне известно, Steam позволяет просто и легально. Ммм?



Илья Ченцов: Насколько я понял, «национальность» Steam по умолчанию вычисляется по IP, а не по национальности пользователя или карты. Специально заходил на сайт через анонимайзер, и меня приняли за американца. Правда, войти в учётную запись я через анонимайзер не смог... Ещё можно набрать, например, в адресной строке http://store.steampowered.com/?cc=us и волшебным образом оказаться в американском магазине (а американец, вероятно, написав cc=ru, так же может попасть в русский) – однако, если ты выбираешь игру в заграничном магазине (за долларовую цену), а потом заходишь в свою русскую учётную запись, чтобы окончательно купить, тебе выдаётся ошибка. И взять ту позицию, которой на твоих родных полках нету, так не удастся.



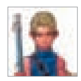
Константин Говорун: Напрягаться по этому поводу должны русские издатели игр. Игр именно для PC. Потому что их работа станет чуть менее нужной геймерам, чем прежде. А так-то, насколько я понимаю, в ритейле русские цены для России были всегда, а теперь они появились еще и в «Стиме». Что логично, потому что раньше в «Стиме» было покупать не так выгодно, как в обычном магазине. А теперь цены конкурентоспособны.
Ну и, как и прежде, я как не покупал ничего там, так и покупать не собираюсь. Только коробка, только книжечка, только хардкор!



Сергей Цилюрик: Ну, я вот с развитием Стима действительно переползаю на него с консолей. И дешевле, и удобнее (мне вот очень нравится мультитаскинг: все игры запускаю в окне, и параллельно общаюсь по аське/скайпу, в паузах почитываю интернеты), и вообще всё в одном месте собрано. Не вижу вот теперь почти никакого смысла прыгать с платформы на платформу, когда на Стиме всё настолько лучше. И да, еще ведь при этом я не кормлю охреневших ритейлеров, а плачу почти напрямую издателю/разработчику (с процентом Valve, конечно, но ей-то я никогда не пожалею денежки). It's a win-win situation.



Артём Шорохов: Один вопрос: при чём тут консоли-то? То есть, раньше джевела стоили 99 рублей, и смерти консольного гейминга не было. А теперь их можно скааааааааааааааааааааааачивать за 300 рублей – и это так неимоверно круто, что консоли срочно скончались, Сергей обрадовался, а пиратка исчерпала себя? Как-то пф.



Сергей Цилюрик: А, ну вот, кстати, о джевелах. Врен, помнится, всё злился на них, всё ратовал за их скорейшую кончину и так далее. Ну так вот, пожалуйста, вот вам смерть джевелов – легальные копии от самих издателей напрямую. Без продажи лицензии российским издателям за гроши, без кормежки чертового ритейла. И по цене понятно какой.
Объясните мне теперь, зачем мне брать мультиплатформенные игры на консолях, переплачивая вдвое-втрое как минимум.
И да, пиратка пираткой, а лицензия – лицензией. Я вот прошел ревью-версию Driver: San Francisco, она мне понравилась,я бы ее приобрел на лицензии. Но не за 2000. За 800 в Стиме – да в первый же день и без вопросов.
При чем тут вообще пиратка? Я ровно так же могу свести любое обсуждение любой игры вообще к тому, что ее можно забесплатно спиратить, а значит, и обсуждать ее нечего – все равно нахаляву достанется.



Илья Ченцов: Святослав нашёл статью на «Ленте» (http://lenta.ru/articles/2011/09/29/wtf/). Она, вкратце, о том, что я уже упоминал в самом начале: что если компания не согласна продавать свои игры в России и СНГ за предлагаемую Valve цену, эти игры просто убираются с полок. Речь, в частности, о каталогах Bethesda, Capcom и id Software. В результате наши пользователи не смогли приобрести дополнение Lonesome Road к Fallout: New Vegas, а также предзаказать Rage и Skyrim. Представители «1С», Bethesda и Valve кивают друг на друга и говорят, что «ведутся переговоры». А пользователи тем временем страдают (Rage уже вышла, в русском Steam её на момент написания статьи нет, однако ключи от «1С» работают).
Полный (более или менее) список недоступных игр можно найти здесь: http://www.steamprices.com/ru/notavailable/1000/list/name
Тема, посвящённая рублёвому «Стиму»: http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=2107827
Официальный FAQ по рублёвому «Стиму»: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=5615-WEIF-3577
Цитата из него:

? Отличаются ли чем-то игры, которые продаются на Steam за русские рубли?
В играх, продаваемых на Steam в России, ничего не изменилось. Все языковые опции и фичи, которые были в играх, когда они

продавались за доллары, по-прежнему доступны.

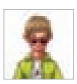
? Почему в каталоге не хватает некоторых игр?
Мы работаем со всеми нашими партнёрами над тем, чтобы сделать доступным в России максимальный объём позиций из нашего каталога.

? Почему в российском магазине более недоступны некоторые способы оплаты?
Мы работаем со всеми нашими партнёрами над тем, чтобы предложить пользователям в России лучшие варианты оплаты.



Сергей Цилюрик: Ну, то есть, иными словами, вся проблема в «1С». И проблема, вообще говоря, не нова: раньше нельзя было купить игры от 2K (которые у нас тоже под «1С» выходили). Четвертую Цивилизацию, например, GTA все, Максов Пейнов. Максов до сих пор нет. Я виню издателей, которые, очевидно, связали себя по рукам и ногам кривыми контрактами или что-то в этом духе.
Я спросил сегодня у вальвовского менеджера по маркетингу, что с Bethesda там, он сказал, что они просто не успели договориться, что сейчас в процессе переговоры, и запросто через несколько месяцев у нас может появиться весь ее каталог.





Артём Шорохов: Говорил с пользователями Стима – недоумевают: один фиг цены в рублях остаются высокими и заметно превосходят цены на те же самые игры, продающиеся кодом в интернет-магазинах. То есть, как раньше дешевле было купить код активации, так и сейчас ситуация та же и цены те же. Только в каких-то там рублях. Это – со слов. Сам особенно Стимом не пользуюсь. Вроде как (не знаю, проверять надо) официально продают наши же издатели. Вот, например: http://roxen.ru/



Илья Ченцов: Мельком глянул – да, на «роксене» многое дешевле, да и Skyrim с Rage предзаказать можно. Но тут, с одной стороны, вопрос ассортимента, а с другой – лишнее доказательство тому, что борьба конкурентная идёт уже не цифры с розницей, а между разными цифровыми магазинами. И в общем-то, как бы ни был крут «Стим», хорошо, что здесь Valve всё-таки не монополист.



Святослав Торик: К сожалению, монополист. Немалая часть игр выходит в формате Steam only (есть подозрение, что у Valve просто условия договора включают эксклюзив на цифру). Все эти игрошопы и рексоны продают ключи как раз от Стима, просто они берут их, условно говоря, по отгрузочной цене (можно даже сравнить с прайс-листами). Я даже какое-то время подозревал, что это издатели так сливают игры, чтобы охват был побольше.
Дима Бурковский (он сейчас в mail.ru руководит игровым направлением) выдвинул предположение, что на самом деле там все о'кей. Роксены и Игрошопы реально могут покупать игры сильно дешевле отгрузочной цены, особенно если закупаются у непосредственного дистрибьютора, который имеет некислую скидку. Мы посчитали, например, Deus Ex: HR, получилось так: отгрузочная 370, на Роксене 499, в рознице 599. Причем 370 – это заявленная цена, а так могла бы и по 300 быть легко.
Хорошо бы на самом деле попробовать официальный комментарий запросить у «1С» и EA, например.



Илья Ченцов: Кстати, разные закладки сайта утверждают разное: **в «Гарантиях»:** «ООО "Roxen" является официальным дилером компаний "1С-СофтКлаб", "Новый Диск", "БУКА", "Акелла" и другие». Потом ещё раз упоминается «Находимся в списке официальных партнеров компании "1С-Софтклаб"» (и ссылка: http://www.softclub.ru/users/shops.aspx), и дальше «Наш магазин является официальным партнером компании Electronic Arts». **В «О нас»:** «На данный момент у нас уже подписаны соглашения с такими крупными издательствами как "1С-СофтКлаб", "Новый Диск", "БУКА". Готовятся документы на подписания с компаниями "Акелла" и "Electronic Arts"».
Обратился в перечисленные компании. Electronic Arts просто сказали, что Roxen им не партнёр, из «1С-СофтКлаб» пишут, что, да, с ними работают (правда, не успел выяснить, являются ли они, как заявлено, официальным дилером). «Акелла» не отозвалась, зато Сергей Владинец из «Буки» ответил обстоятельно:

Мне вот тут из зала подсказывают, что мы именно с ними никаких договоров не заключали по цифровой дистрибьюции. Тем более что они продают ключи от CS, HL и прочих игр Valve, чего пока делать легально нельзя.
Но, может быть, что они являются площадкой чьих-то контрагентов, которым мы действительно продаем ключи по договору. Да, мы продаем [ключи] с дисками, от этого платим роялти, прописанные в контракте. А если без диска – то это цифровая дистрибьюция, там совсем другие цифры и на затраты и на доходы и на отчисления. Вот на такой вид продажи ключей игр от Valve в России ни у кого нет. Даже, к сожалению, пока у нас :(
Ключи по договору мы можем продавать, да, но не игр Valve. Вот, например, Clash of Heroes – они там продаются, мы могли их продать им. Да, [если ключи распространяются] через третьих лиц – это нарушение договора, если в нем специально не прописано это, что у контрагента несколько площадок или его или партнерских. Я, к сожалению, не могу точно сказать сейчас есть ли у нас такие договоры.

Нашёл ещё на gamer.ru обсуждение, в котором (похоже) участвует директор по развитию Roxen Александр Гельман (под ником merlinag):
http://www.gamer.ru/deus-ex-human-revolution/magazin-tsifrovoy-distributsii-roxen-predstavlyaet-vashemu-vnimaniyu-igru-deus-ex-human-revolution:

Aquarity: Официальные цифровые дистрибьюторы – это как раз гамазавр и прочие. Они получают ключи официально и продают их. А roxen вскрывают коробки и продают оттуда ключи, то есть делают то же самое, что платиру, но с официальным видом и дороже.
Получая коробки с игрой как официальный розничный партнер, не становишься официальным цифровым дистрибьютором. На плати точно также сидят официальные партнеры, платежи защищены и всё строго.
Merlinag: Гамазавр продает точно такие же вскрытые коробки. :) Окстись родной. :)) Стим свои ключи на Россию в цифром виде продает только у себя на сайте. :)

Как говорится, что и требовалось доказать.



Илья Ченцов: Итак, мы, не прошло и десяти лет, выяснили, что цифровая дистрибьюция семимильными шагами идёт по планете, и в её рамках даже российский рынок не кажется таким уж смехотворным. Цифровых магазинов – с компьютерными, не консольными играми – много и разных, некоторые из них, похоже, работают не совсем честно по отношению к издателям, зато это выливается в дополнительное снижение цен для потребителей; с другой стороны, есть магазины, которые снижают цены легальными путями – правда, иногда из-за этого происходит сокращение ассортимента (впрочем, в случае со Steam есть ещё надежда, что временное).
Получается прямо классический тяжёлый моральный выбор: в магазине с сомнительной репутацией Rage для русских есть и задёшево, а в «Стиме» (будем надеяться, пока) нету ни за сколько. Но будет ли разбираться геймер в подноготной продавцов? Для него главное – Rage есть! **СИ**


PlayStation Network
PlayStation®Move
PS3
Требуется PlayStation Move
Только на PlayStation
MOVE фитнес
Medieval Moves
Боевые кости
Зажигай!
Спасая мир
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Игромир во всем мире

Жаждущие халявы толпы «геймеров», простаивающие пустыми юниты с новейшими играми, оглушительная музыка – таким «Игромир» был последние годы. Что изменилось в 2011 году, с переездом в суперсовременный выставочный центр «Крокус»?

Для начала – почему «Крокус», а не ВВЦ? «Еще два года назад я понял, что выставка нам не подходит, – признается руководитель одного из крупнейших российских издательств. – Да, в павильон на ВВЦ приходило множество людей, но все – сплошь малообеспеченные поклонники компьютерных игр. Они слонялись вдоль стендов, смотрели на наши продукты с недоумением. И я понимал, что эти люди не собираются ничего покупать, разве что скачают из торрентов». Я подхватываю: «А мне-то как было обидно за любимые игры! Я смотрел на демоюниты со свежими версиями и вспоминал, как к ним же на зарубежных выставках выстраивались гигантские очереди, а у нас – никого». Директор по маркетингу другого издательства содрогается, рассказывая о проблемах ВВЦ: «Идешь от метро, а по дороге – какие-то советские развалины, на лотках продают шаурму, – просто стыдно».

«Крокус» – современный выставочный комплекс, вполне сравнимый с токийским Makuhari Messe. Относительно недавно к нему было проведено метро, что сняло проблему с транспортом. К павильонам пристроена гостиница «Аквариум», где была организована спокойная бизнес-зона для встреч и интервью. Это резко улучшило условия для журналистов, потому что в ВВЦ вообще не было ни одного уголка, где музыка со стендов не заглушала бы человеческий голос. Серьезно – разговаривали только криком, а к концу дня чертовски болело горло. Собственно же павильон для «Игромира» больше, чем помещение на ВВЦ, что позволило отстроить крупные, красивые стенды и оставить достаточно место для прохода посетителей. В первый день я прошелся по выставке и удивленно отметил, что визуально «Игромир» мало чем отличается от немецкой Gamescom и больше всего напоминает британскую ECTS (давно уже не проводится, но когда-то была одной из важнейших в мире), на которой я побывал в 2003 году. «Европейское качество», – соглашаются многочисленные гости из лондонских офисов зарубежных издательств, быстро освоившиеся в «Крокусе». Предприимчивый PR-менеджер одной из японских компаний добыл халявный пропуск на «Игромир» у организаторов, вышел на улицу и в очереди в кассу выменял бумажку на билет на… выставку для собачников, проходящую в соседнем павильоне. Very good business!

Само по себе место проведения, конечно, не могло отсечь от выставки нежелательную аудиторию. Поэтому главным инструментом стал имущественный ценз – то бишь, цена. В «семейный день», субботу, билеты стоили 800 рублей, в «хардкорное» воскресенье – 400. Слишком дорого для случайных гостей, для тех, кто не особенно-то ценит игры и пришел поглазеть на сиськи моделей в бодиарте, полапать их задницу и собрать пакеты с халявой, но все же достаточно доступно по московским меркам. «Понимаете ли вы, что аудитория драматически не изменится? – осторожно спрашиваю я у собеседника. – Ведь в России столько лет взращивалась культура писишных игр, джевелов, пиратки в локалках. И когда пару лет назад «Игромир» вдруг стал преимущественно консольным, люди-то на него продолжали ходить те же, и они ничуть не изменились». Ответ был таков: «Я понимаю, что быстро людей не поменять. Для нас инвестиции в Россию, в наш рынок – долгосрочные, рассчитанные на много лет последовательного роста». Тем временем, объявленное Sony решение о строительстве завода по производству игр для PlayStation 3 уже вызвало спекуляции в Интернете – дескать, «теперь-то цены на игры будут справедливые, 500-600 рублей!». «Дешево = справедливо» – страсть к халяве, к сожалению, выбить из головы будет ой как непросто.

В чем «Игромир» не сильно изменился к лучшему, – так это в организации очередей. Повторю для тех, кто не читал мой текст в прошлом году. На любой нормальной выставке к юнитам с игрой стоят организованные очереди, а собственно игровая сессия всегда ограничена во времени. То есть, если вы видите очередь в пять человек, то можете смело вставать в нее, зная, что через минут тридцать сами возьмете в руки джойстик. На «Игромире» же каждый играл столько, сколько позволяла совесть, а за ним толпилось еще пять-шесть желающих, которые сменяли друг друга в порядке убывания наглости. И никакой гарантии, что они не будут играть бесконечно, не давая другим подойти к консоли. Очереди были организованы только к закрытым «кинотеатрам» для презентаций (их стало куда больше, чем прежде!), а также к самым большим кластерам компьютеров с играми. Вдоволь персонала, следящего за сменой игроков, было и на стенде Nintendo, но там и желающих попробовать Wii и 3DS находилось не так уж много.

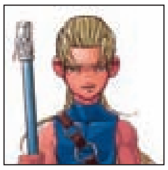
Безусловно, «Игромир» образца 2011 года – лучше, чем выставки прошлых лет. Все еще с обилием голого женского тела, мусором на полу, слишком громкой музыкой, но, в конце концов, лет семь-восемь назад американскую E3 упрекали в том же. Играть в Dark Souls и Luigi's Mansion 2 русские геймеры не рвутся, но и это понятно – менталитет не позволяет увлекаться совсем уж консольными проектами. Не обошлось и без забавных, чисто российских накладок. Например, разработчик одной из гонок AAA-класса приехал из Европы, но… забыл с собой взять диск с игрой. Наша выставка не стала лучше радикально, но по каждому направлению продвинулась чуть-чуть вперед. Пожалуй, лучше всего «Игромир» характеризует смешной случай во время интервью. Представьте себе, что разработчик важной зарубежной игры отвечает на вопросы журналистов, стоя у окна. И на полуслове он запинается и кричит о том, что видит козлов! Оказалось, что упомянутые животные на улице в это время мирно щипали травку.

Рано или поздно, козлы уйдут, и все будет прекрасно. СИ

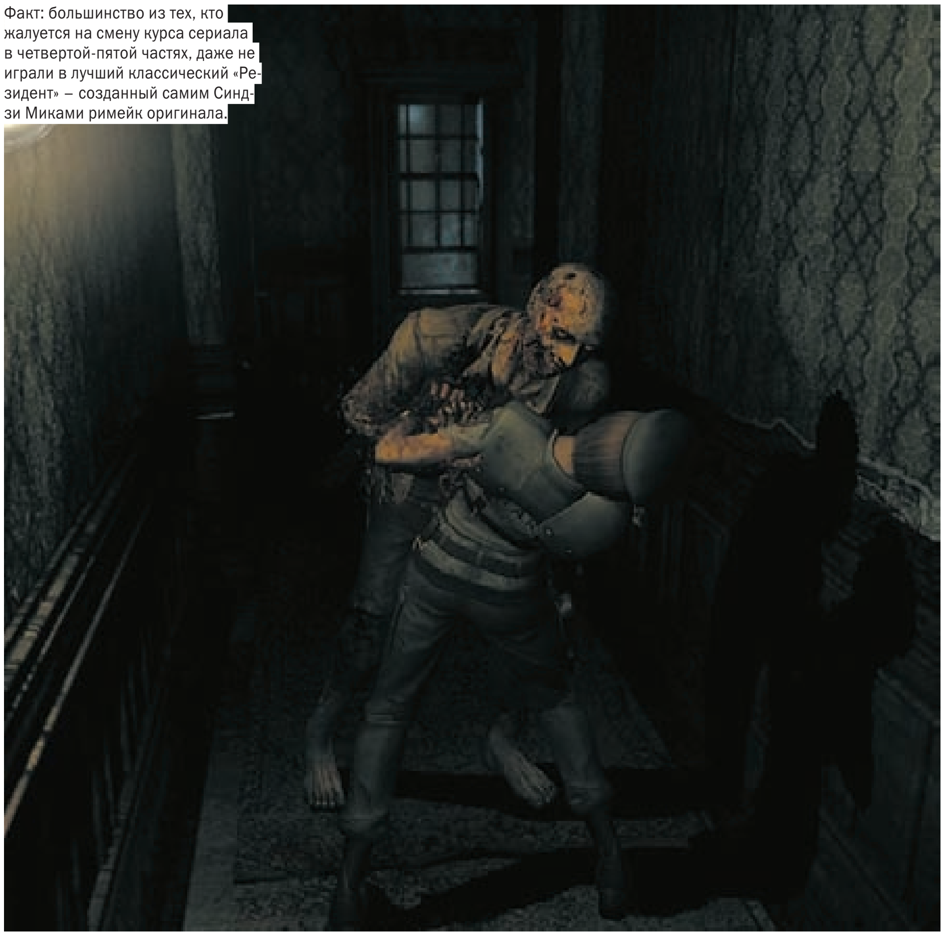


16
www.pegi.info
PlayStation Network
DICE
EA
ВОЙНА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
BATTLEFIELD 3
МАСШТАБНЫЕ БОИ С УЧАСТИЕМ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ
НА ЗЕМЛЕ, ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ.
ПРОРАБОТАННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ,
ЛЕГЕНДАРНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ
И СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ С ДРУЗЬЯМИ
В ПРОДАЖЕ С 27 ОКТЯБРЯ
BATTLEFIELD3.COM
MYBATTLEFIELD.RU
PS3
PlayStation 3
BATTLEFIELD 3
SONY
make.believe
РЕКЛАМА

Новейшая история Nintendo



Сергей Цилюрик



Факт: большинство из тех, кто жалуется на смену курса сериала в четвертой-пятой частях, даже не играли в лучший классический «Резидент» – созданный самим Синдзи Миками римейк оригинала.

Недавно попрощавшись с любимой Nintendo DS, я осознал, что мне есть что сказать и о других продуктах компании – как давно отживших свой век, так и более чем актуальных. В этом материале хотелось бы пройтись по последним десяти годам истории Nintendo, отметив как ее верные решения, так и очевидные ошибки.

Disclaimer

Зная, насколько некоторые люди любят навешивать ярлыки (меня записывали в число фанбоев и Sony, и Microsoft, и Nintendo, хотя я в последние годы в гораздо большей мере приверженец Steam), расскажу вкратце о своем личном отношении к Nintendo. Я, как и многие, тоже когда-то был подвержен стереотипу «Nintendo = детское». Ошибку свою я осознал сразу же, как только у меня в руках оказался GameCube и Metroid Prime, вмиг занявшая место в моем списке любимейших игр. По долгу службы я обозревал GC-игры (моей первой статьей для «СИ» был обзор F-Zero GX, например), и благодаря этому попробовал достаточно много хороших игр для этой консоли. Во многом этот материал вырос из моего желания обратить внимание общественности на незаслуженно забытые GC-эксклюзивы. При всем этом меня вряд ли можно назвать фанатом Nintendo: из всех ее популярных IP мне нравятся только «взрослые» Metroid и Fire Emblem – и, пожалуй, еще Advance Wars. А из «Марио» и «Зельд» я до конца прошел, стыдно сказать, только по одной игре на сериал, и то благодаря кооперативному режиму на четверых. DS и Wii я приобрел на запуске (опыт с «Кубом» вселил уверенность в Nintendo), и об этом никогда не жалел; с приобретением 3DS, однако, не тороплюсь и, судя по всему, осторожен буду и с приобретением Wii U.



Final Fantasy Crystal Chronicles – лучшая оффлайновая замена MMORPG. В разы круче, чем FFXI, кстати.

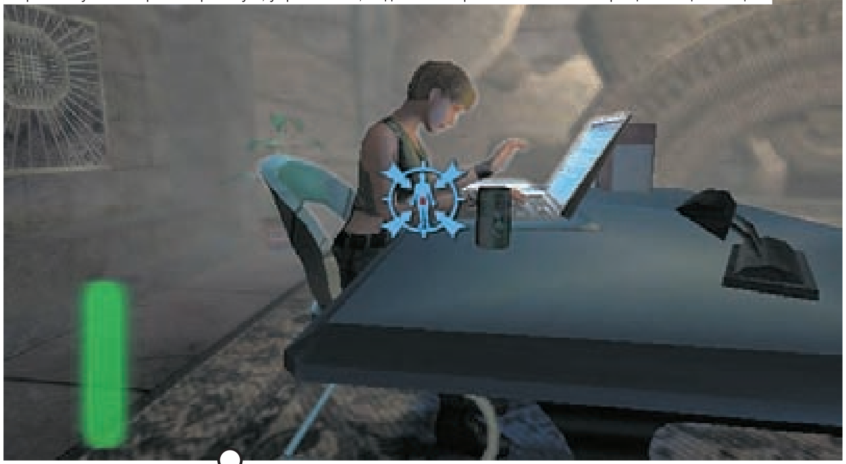


Eternal Darkness: Sanity's Requiem, одну из лучших игр для GameCube, на Wii, увы, пройти не получится – глючит. Только она одна.

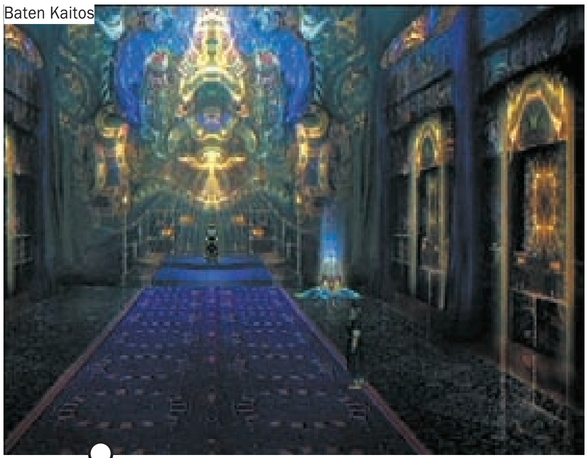
GameCube, на самом деле, был оснащен технологией для показа стереоскопического 3D-изображения – но, поскольку публика в то время была еще к этому не готова, Nintendo ограничилась экспериментами с 3D за закрытыми дверями, в предрелизной версии Luigi's Mansion.



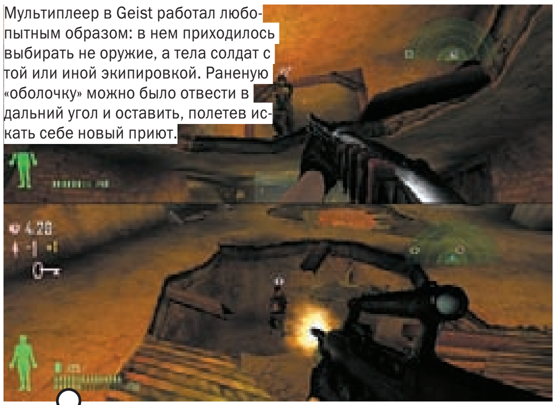
Geist, в которой мы играли роль призрака, была адвенчурой ровно в той же мере, что и шутером: по мере прохождения неоднократно приходилось пугать тех или иных персонажей, чтобы затем, воспользовавшись паникой, обрести контроль над ними. Больше всего, правда, мне запомнился момент, типичный для шутеров: оказавшись запертым в коридоре под шквальным огнем многочисленных противников, я переселился в брошенную мной ранее гранату и, управляя ей, подкатился прямо к ногам комперящих спецназовцев.



Baten Kaitos



Мультиплеер в Geist работал любопытным образом: в нем приходилось выбирать не оружие, а тела солдат с той или иной экипировкой. Раненую «оболочку» можно было отвести в дальний угол и оставить, полетев искать себе новый приют.



Период в десять лет выбран неспроста. В конце 2001-го вышли оставшиеся консоли предыдущего поколения, а в самой Nintendo готовилась смена власти – проведший во главе компании полвека Хироси Ямаути выбрал себе преемника в лице молодого и энергичного Сатору Иваты. Наконец, долгая история Nintendo и так уже много раз обмусоливалась, а на нынешнее состояние игровой индустрии повлияли в первую очередь тренды десятилетней давности.

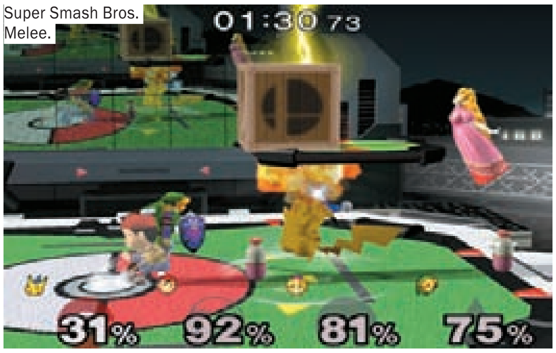
Под «нынешним состоянием» я имею в виду в первую очередь зацикленность платформодержателей на motion-управлении. Помните, как все начиналось? Когда выяснилось, что Wii будет нацелена в первую очередь на казуальную аудиторию, в Интернете поднялись возмущенные возгласы о том, что Nintendo губит индустрию и так далее в том же духе. Эти вопли не утихают и до сих пор – хоть фанбои и поубавили пыл, когда Sony и Microsoft выпустили собственные аналоги «контроллеров для домохозяек». Возмущение хотелось бы направить в обратную сторону: именно геймеры-хардкорщики и являются первопричиной этого роста казуальности и гегемонии моушен-управления.

Давайте бросим беглый взгляд на состояние Nintendo к концу 2001 года. Во время жизненного цикла Nintendo 64 лидерство на рынке перешло к Sony – причем лидерство было настолько беспрекословным, что PS2 еще до выхода на ней сколь-либо заметных эксклюзивов, буквально одной репутацией загнала DreamCast в могилу. В 90-е Nintendo натворила множество ошибок (в основном связанных с форматом носителей информации), и Nintendo 64 была одной из них. Ограничения «железа» и привлекательность условий Sony привели к тому, что сторонние разработчики перебежали в стан конкурентов, а поддержку 64-битной платформы со стороны самой «Большой N» можно было назвать лишь удовлетворительной.

Но затем Nintendo выпустила GameCube – консоль, к которой претензий могло быть куда меньше. Топовое для того времени железо (заметно круче PS2, например), четыре слота для контроллеров, крайне низкая цена ($150 на запуске и $100 менее чем через пару лет) и обилие самых разнообразных эксклюзивов – мечта, да и только.

И это не пустые слова. Эксклюзивами для GameCube были уникальный триллер Eternal Darkness: Sainty's Requiem, без двух минут лучшая часть Metal Gear Solid – The Twin Snakes, JRPG-дилогия Baten Kaitos, крышесносящий шутер Geist, две части блистательной Star Wars: Rogue Squadron, дополненная версия Skies of Arcadia, ни на что не похожие Final Fantasy Crystal Chronicles и The Legend of Zelda: Four Swords Adventures – кооперативные игры, в которых у каждого игрока был еще и свой персональный экранчик GBA. И это не говоря уже о «Капкомовский пятерке»! Одних только Killer7, P.N. 03, Viewtiful Joe и трех «Резидентов» (два из которых эксклюзивами и остались) должно было хватить, чтобы выбить из геймерских голов всю эту дурь про «консоль для детей». Не хватило.

Да и сама Nintendo тогда была не чета нынешней. Никаких мозготренингов, никаких попрыгушек на весах – лишь Игры с большой буквы. Metroid Prime, образцовый перенос двумерного сериала в 3D, до сих пор входит в десятку лучших игр за все время существования индустрии. The Legend of Zelda: Wind Waker потрясающе красива и по сей день; она была одним из первых экспериментов с cel-shading (и во многом популяризовала эту технологию), и ее стилистика выше



Super Smash Bros. Melee.



F-Zero GX.



DSPrintsMoney



Capcom изрядно подгадила Nintendo, анонсировав PS2-версию Resident Evil 4 до выпуска ее на GameCube (когда Синдзи Миками головой ручался за GC-эксклюзивность релиза).

NINTENDO ВЫПУСТИЛА ДЛЯ «КУБА» ВЫДАЮЩИХСЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ВСЕХ ЖАНРОВ ВООБЩЕ – И ФИНИШИРОВАЛА ТРЕТЬЕЙ.

Twin Snakes, на мой взгляд, – лучшая после Snake Eater часть MGS. Все-таки сцены, поставленные Рюхеем Китамурой, гораздо больше подходят постмодернистскому бурлеску Кодзимы. Так считает и сам господин Хидео – например, когда Китамура оставил сцену противостояния Солида и Ликвида на крыше башни довольно близкой к оригиналу, Кодзима настоял, чтобы она была переделана.



всех похвал. Super Smash Bros. Melee, самая продаваемая игра на консоли, – по-настоящему выдающийся файтинг, категорически непохожий на других представителей жанра и сбалансированный настолько хорошо, что многие профи после выхода SSB Brawl продолжили проводить турниры по Melee. F-Zero GX, созданная «трайфорсом» из Nintendo, Sega и Namco, – красивейшая, головокружительно быстрая и по-настоящему хардкорная гонка. Paper Mario: A Thousand Year Door – нетривиальная и грамотно сделанная JRPG. Список продолжается стратегической дилогией Pikmin, TRPG Fire Emblem: Path of Radiance, увлекательной ритм-игрой Donkey Konga и огромным количеством мультиплеерных игр с участием Марио, незаменимых для веселых геймерских посиделок.

На GameCube выходили отличные, замечательные игры.

Они оказались никому не нужны.

Microsoft сделала ставку на лишенных какого-то вкуса, легко внушаемых американских подростков со своим Halo, рекламировавшимся как «a giant can of whoopass» – и вуаля, 24 миллиона проданных консолей, 16 из которых пришлись на США. Nintendo сделала ставку на хардкорных геймеров, выпустив для «куба» выдающихся представителей, кажется, всех жанров вообще, – и финишировала третьей. Удивительно ли, что после подобного она повернулась к широкой аудитории, к людям, ранее игры в глаза не видавшим?

Так что так называемым хардкорным геймерам грешно ныть и сетовать на нынешнее состояние индустрии – сами ведь ее туда загнали, когда пошли на поводу у популярного мнения и окрестили GameCube, почти что консоль мечты, детской. «Ну это же Nintendo!»

Прежде чем переходить к Wii, стоит бросить быстрый взгляд на портативный сегмент рынка, где в начале 2000-х Nintendo была чуть ли не монополистом. Но как только на горизонте замаячил серьезный конкурент – PSP со всей убийственной силой бренда PlayStation – Ивата и компания быстро взялись за создание наследницы GBA. Так и погиб бренд Game Boy: монохромный «первенец» прожил без малого 10 лет, а Advance едва исполнилось три года, как вышла Nintendo DS. «Большая N», конечно, обещала поддерживать и GBA, заявляя, что DS станет третьей консолью компании, существующей параллельно с «геймбоями», но всем были понятны ее приоритеты. GBA-релизов от Nintendo хватило еще на год – а в 2006-м она выпустила лишь Mother 3 и Rhythm Tengoku, и то только в Японии. Вышедший в конце 2005 года GB Micro мгновенно затонул под давлением широкомасштабной маркетинговой кампании DS, и на этом история бренда Game Boy заканчивается. Забавно здесь вот что: продажи про-

Завядшие таланты

Одни из самых ярких эксклюзивов консолей Nintendo в 90-х были созданы британской студией Rare: Killer Instinct, трилогия Donkey Kong Country и дилогия Banjo, Goldeneye, Perfect Dark и Conker's Bad Fur Day – что ни игра, то хит! Однако во время разработки Star Fox Adventures (GC, 2002) Nintendo отчего-то решилась отдать Rare в руки Microsoft. С тех пор разработчики выпустили лишь две хоть как-то заметных игры – Viva Pinata и Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts. Ни та, ни другая не удовлетворили фанатов Rare – но той, кажется, все равно. Сейчас ее сотрудники гордятся тем, что Kinect Sports продалась тиражом в три миллиона копий и готовят к ней продолжение. Схожая судьба постигла и Silicon Knights, авторов замечательных Eternal Darkness и MGS: The Twin Snakes для GameCube. Они перенесли свою разработку-долгострой Too Human с GC на Xbox 360, откладывая релиз год за годом, а когда она таки увидела свет, все разговоры об оставшихся двух частях запланированной трилогии быстро сошли на нет. Через три года после провала Too Human (то есть, пару месяцев назад) студия выпустила X-Men: Destiny, удостоившуюся еще более суровой критики.

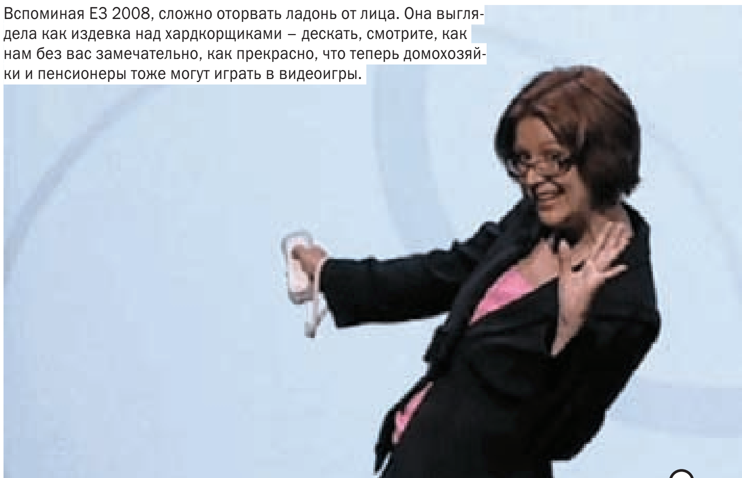


Когда контроллер Wii был только-только показан публике, та сразу же ахнула – дескать, с таким управлением надо делать игру про дуэли на световых мечах из «Звездных войн». Ближе всего к такой игре мечты оказалось фехтование из Wii Sports Resort – совсем не то, чего люди ожидали.



Вверху: Изначальный дизайн GBA был лишен даже подсветки! Лишь в 2003-м появился новый, облик консоли, GBA SP.





Вспоминая E3 2008, сложно оторвать ладонь от лица. Она выглядела как издевка над хардкорщиками – дескать, смотрите, как нам без вас замечательно, как прекрасно, что теперь домохозяйки и пенсионеры тоже могут играть в видеоигры.



Вверху: Готовясь встать на весы при демонстрации Wii Fit на E3 2007, Реджи заявил, цитирую: «мое тело готово». Даже комментировать это не хочется.

тянувшего совсем недолго GBA в четыре раза превысили продажи GameCube, хоть на крутые эксклюзивы GBA была заметно беднее.

Разговор о Wii начну с того, что, на мой взгляд, Nintendo сделала правильно. В первую очередь – отказ от HD-графики. Понимаю, что в глазах общественности это едва ли не главный недостаток, но… Недаром ведь «графика в играх – не главное» – один из важнейших постулатов, которые мы пытаемся донести до читателей уже многие годы. Плюс тут первичен другой аспект: на шестом поколении консолей их вычислительная мощь достигла такого уровня, когда с ее помощью в играх можно было реализовать буквально всё. Подробная лицевая анимация, достойно выглядящие сценки на движке, огромные открытые миры без экранов загрузок – все это пришло к нам именно тогда, десять лет назад. Нынешнее же поколение консолей нам не дало ровным счетом ничего (даже стоящие уже поперек горла укрытия в шутерах дебютировали в Operation Winback еще на Nintendo 64). Поэтому более чем резонно было вовремя остановить гонку технологий, что Nintendo и сделала.

Что это дало? Как минимум – значительно меньшую стоимость разработки и, как следствие, не повысившуюся (в отличие от PS3 и Xbox 360) цену игр для консоли. Дешевая разработка, в свою очередь, способствует тому, чтобы издатели были готовы идти на риск, создавая для консоли оригинальные IP и в целом экспериментируя куда больше, чем в случае с дорогущими HD-релизами. И всем от этого лучше – игрокам в том числе.

Отличной была и идея с пультом (хоть и с оговорками, но о них позже). Новый способ управления играми неизбежно ведет к появлению игр совершенно нового толка, таких, которые невозможны нигде еще; да и в старые и знакомые схемы может привнести что-то необычное. И это замечательно. В конце концов, в индустрии слишком много самоповторов, кальки с успешных решений и стремления к безопасным решениям – которые для умудренных опытом геймеров будут казаться скучными, давно уже испробованными. В Nintendo DS была реализована полная свобода управления в двумерной плоскости, на Wii пульт дал ту же самую свободу, только в 3D. В теории. С практикой все оказалось туговато – но это уже другой вопрос.

Наконец, немаловажно то, что Wii создавалась как консоль, способная заменить все предыдущие приставки Nintendo. С GameCube – настоящая обратная совместимость (в Wii есть слоты под карточки памяти и контроллеры «Куба»), для всего остального – Virtual Console, онлайн-магазин классических игр. И здесь уже начинаются недостатки.

Если HD-картинка геймплею не дает ровным счетом ничего, то толковый онлайн-сервис значит очень многое – и в 2006-м его отсутствие уже было большим упущением. Иронично то, что сам Ивата рекламировал Wii как систему с онлайном – даже упомянув о возможности играть в Super Smash Bros. по Сети (притом, что тогда договоренности с Масахиро Сакураем о создании SSB Brawl еще не существовало). На деле же магазин был организован через одно место, а мультиплеер требовал ввода френд-кодов в каждой игре отдельно.

Небезупречным оказался и контроллер: обещанной точности на запуске консоли он так и не дал, и ему потребовался апгрейд в виде MotionPlus, последовавший лишь через два с половиной года.

Но это потом. Wii же вышла в конце 2006-го с триумфом, сразу же на запуске продемонстрировав, на что способна: идущая в комплекте с консолью Wii Sports показала, как преображает геймплей простеньких спортивных игр использование акселерометров, а Wii Play, которую люди в основном покупали ради



Классический контроллер для Wii, может быть, был бы и неплох, если бы только его не приходилось подключать к чертову пульту.





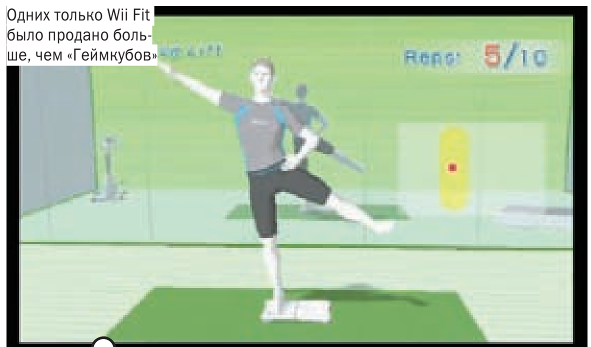
Внизу: Wii Vitality Sensor, заявленный как логическое продолжение идей Brain Training и Wii Fit, сгинул в development hell. Его преждевременный анонс – это настолько не по-нинтендовски!

Вверху: Красочная адвенчура Zack & Wiki от Capcom почему-то осталась незамеченной геймерами.

Справа: Metroid Prime Trilogy, в которую вошли переработанные под Wii первые две части сериала, вышла во всех регионах, но ограниченным тиражом.



Одних только Wii Fit было продано больше, чем «Геймкубов»



дополнительного пульта, сконцентрировалась на лазерной указке. Их органично дополнила WarioWare: Smooth Moves, вышедшая парой месяцев позже: она состояла из пары сотен мини-игр длиной в пять секунд каждая, демонстрирующих едва ли не все возможные варианты применения пульта крайне креативными способами. Довольно иронично, что сейчас, на закате жизненного цикла Wii, эти три игры остаются одними из лучших мультиплеерных забав на консоли. И это притом, что популярное мнение видит Wii в первую очередь как развлечение для компании!

В общем, запуск Wii оказался удачным (также во многом благодаря тому, что The Legend of Zelda: Twilight Princess, долгожданная часть сериала для GameCube, была перенесена на год, чтобы выйти также и на новой консоли «Большой N»). Это, судя по всему, оказалось неожиданностью для многих игровых издательств, не воспринимавших Wii всерьез. Ubisoft впоследствии даже извинялась за то, что не проявила достаточного внимания к качеству своих лонч-тайтлов – признав, то есть, что выпустила полную дрянь. Так или иначе, активная разработка third-party эксклюзивов для Wii началась только после выхода консоли, и поэтому 2007-й год Nintendo вытягивала сама. Fire Emblem: Radiant Dawn, Super Paper Mario, Metroid Prime 3: Corruption, Mario Party 8, Battalion Wars 2, Donkey Kong: Barrel Blast, Super Mario Galaxy. Затем подключились и сторонние издатели: Sega с Nights 2, MadWorld и «Сониками»; Capcom с RE: The Umbrella Chronicles, Zack & Wiki, Tatsunoko vs. Capcom и Monster Hunter Tri; Rising Star с No More Heroes, Little King's Story, Muramasa и Fragile Dreams; Atlus с Trauma Center: New Blood; Square Enix с кучей спин-оффов Final Fantasy; Electronic Arts с Boom Blox и Dead Space: Extraction; Konami с Silent Hill: Shattered Memories; Disney с Epic Mickey и многие другие. Все это в совокупности выглядит довольно убедительно, не правда ли? Когда же дела Nintendo пошли наперекосяк?

Тревожные нотки прозвучали уже на E3 2007, где пресс-конференция Nintendo началась с самодовольного «я Реджи, и я счастлив», вслед за которым последовало нудное обмусоливание статистики, призванное показать осуществленное «Большой N» расширение аудитории. Затем – анонс Wii Zapper, никчемного пластикового корпуса для пульта с нунчаком, делающего все только неудобнее, и Wii Fit – весов с программой аэробики в комплекте. На E3 2008 появилась отвратительная Кэмми Данэвэй – типичная мамаша-казуал, настоящее олицетворение нового курса Nintendo, столь противного геймерам-хардкорщикам. Из всего сказанного на сцене во время той гротескной презентации запомнить стоило лишь короткую реплику Реджи «имитация не заставит себя ждать». В напоминании о том, что привезли на следующую E3 Sony и Microsoft, думаю, не нуждается никто.

К слову о конкурентах – вряд ли кто-нибудь забудет, насколько позорным было выступление Sony на E3 2006 (то самое, с гигантским вражеским крабом и прочими прелестями). Именно после него репутация Sony упала настолько низко, что компании потребовалось несколько лет, многочисленные кадровые перестановки и выпуск огромного количества качественных игр, чтобы вернуть себе хотя бы подобие былого уважения. Как Microsoft собирается отмываться после того, что она показала на E3 2011, нам еще предстоит увидеть, а вот Nintendo ощутила последствия своего казуального фиаско уже в 2009-м. К этому времени она сама практически прекратила выпуск новых хардкорных игр для Wii, бросив все усилия на насыщение прожорливого массового потребителя. Собственно, весь 2009-й

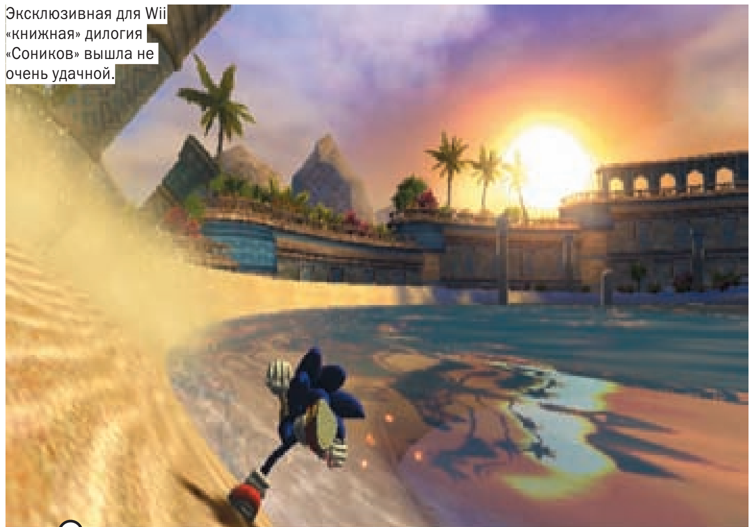

Red Steel 2 до выхода The Legend of Zelda: Skyward Sword оставалась единственной хардкорной игрой, грамотно использующей Wii MotionPlus.



В отсутствие официального перевода Soma Bringer фанаты сделали свой, весьма толковый.



Fire Emblem: Radiant Dawn.


Эксклюзивная для Wii «книжная» дилогия «Соников» вышла не очень удачной.

Wii держалась исключительно на сторонних издателях – но и у них вскоре дела стали идти вовсе не так, как ожидалось. Геймеры разочаровались в Wii – не исключено, что как раз из-за позиции платформодержателя. Изначальный энтузиазм угас, и продажи core-игр стали стремительно падать. Так, Resident Evil: The Umbrella Chronicles (2007) и первая Red Steel (2006) стали миллионниками, а результаты Darkside Chronicles (2009) и Red Steel 2 (2010) были на порядок хуже (хотя в случае с Red Steel качество самой игры выросло неимоверно).

И – да, Nintendo опомнилась, взялась за создание эксклюзивов для core-аудитории. И создала их. И теперь самое время задать вопрос: что хуже – просто не делать хороших игр или же делать их, но не выпускать за пределы Японии?

Ведь это на Западе от релизов Nintendo остались лишь рожки да ножки. У себя на родине же компания регулярно (в среднем – раз в месяц) выпускает игры для Wii и до сих пор. Например, основанный на скандинавской мифологии экшн Zangeki no Reginleiv, или две выдающиеся JRPG от признанных мастеров жанра – Тецуи Такахаси и Хиронобу Сакагути. И с их локализацией она не торопится. Так, Xenoblade ждала своей очереди год с лишним (представители Nintendo of Europe прямо заявили, что запуск «Кирби» для них приоритетнее), и The Last Story уготована та же участь (ее релиз назначен на 2012 год без какой-либо конкретики). Но это еще что – в Америке, например, обе игры вообще не собираются выходить! Какого черта, Nintendo?! Как можно говорить о желании привлечь хардкорщиков, создавать игры для них, а потом отказываться выпускать их в других регионах – особенно в Америке, где число владельцев Wii больше, чем где бы то ни было?

И это далеко не первый случай. Говоря о той же Wii, нельзя забыть про четвертую часть Project Zero (она же Fatal Frame), которую издавала сама Nintendo – но лишь в Японии. Геймеры бросились с расспросами к Tecmo Koei, но та пожала плечами – мол, права не у нас, мы ничего поделать не можем. А Nintendo of America заявила, что знать ничего не знает о такой игре, и спрашивать надо у Tecmo Koei. Круг замкнулся, и последняя часть популярного хоррор-сериала так и не увидела свет на английском.

Я же точу зуб на Nintendo из-за канувших в Лету DS-релизов. Soma Bringer от Monolith Soft, авторов Xenosaga, – практически идеальная action-RPG с увлекательным кооперативным прохождением и мудреным сюжетом в лучших традициях Тецуи Такахаси – не вышла на английском и не выйдет. Об английском релизе Fire Emblem Shin Monshou no Nazo, прямого продолжения вышедшей на Западе Fire Emblem: Shadow Dragon, ни слуху ни духу. И это притом, что Сатору Ивата говорил о возможности выпуска ранее не переведенных DS-игр для поддержки уходящей на покой консоли во время запуска 3DS. Вообще говоря, что им мешает нанять лишнюю команду локализаторов? От них, в конце концов, требуется всего лишь выдать качественный перевод, а не создавать целые игры с нуля. Затраты на маркетинг будут явно небольшими – выживает же Atlus со своими бесконечно нишевыми релизами.

Ну, и если уж говорить об ущемлении американцев – Last Window и Another Code R так и не вышли в США, хотя первые части обеих дилогий там появились, словно дразнясь. Но если недовольство по поводу этих двух адвенчур было умеренным, то за RPG хардкорщики встали горой. Социальные сети захлестнула масштабная акция под названием Operation Rainfall, к которой присоединились сотни тысяч человек, желающих выхода в США Xenoblade, The Last Story и Pandora's Tower (это еще одна RPG – не столь успешная и именитая, правда). Что-



Четвертая часть Project Zero, срежиссированная Гоити Судой, не покинула пределов Японии.

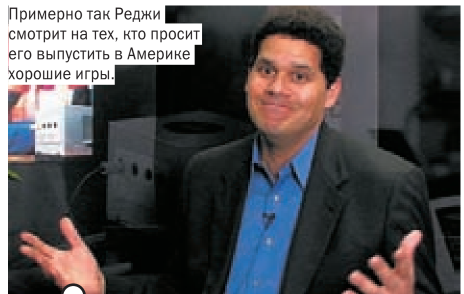


Вверху: После того как Operation Rainfall потерпела крах, популярный сайт Joystiq показал Nintendo средний палец и опубликовал инструкцию по взлому Wii, чтобы американцы могли поиграть в импортированные копии Xenoblade.


The Last Story, новейшая игра Хиронобу Сакагути.



Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, лучшая «финалка» последних пяти лет, – эксклюзив Wii.


Примерно так Реджи смотрит на тех, кто просит его выпустить в Америке хорошие игры.

бы доказать, что эти игры востребованы, участники «операции» оформили столько предзаказов на Xenoblade в Amazon (самом большом онлайн-магазине в мире, хочу заметить), что подняли ее на первое место по продажам среди всех видеоигр. А Nintendo of America на это наплевать – в ответ лишь каменное лицо и «у нас нет планов относительно релиза этих игр».

Молодцы, что еще сказать. Когда геймеры напрямую приходят и просят выпустить для них продукт за который они готовы платить, Nintendo отмалчивается – какой реакции они ожидают, мне интересно? Думаю, далеко не один хардкорщик из числа тех, в ком еще теплилась надежда на Nintendo, в ответ на такое послал ее к чертям. И совершенно не ясно, как после подобного компания собирается возвращать себе потерянный кредит доверия.

Его подрыву изрядно поспособствовала и 3DS. А ведь вспомните, с каким ажиотажем был воспринят ее анонс! После E3 2010 публика была готова поверить в то, что на замену DS идет достойный преемник – но чем ближе был релиз консоли, чем больше обнаруживалось подробностей о новом хэндхелде, тем менее привлекательным он выглядел.

Подумать, только, аккумулятор на 3-5 часов работы! И это притом, что живучесть батареи всегда была одним из козырей хэндхелдов от Nintendo! Регионлок – это вообще уже преступление против человечества. Если есть что-то, что может заставить даже убежденного потребителя лицензии взломать свою консоль, – это подобные ограничения (от которых, к слову, GBA и DS были полностью свободны). Катастрофически скудный список лонч-тайтлов, в который не попали обещанные Kid Icarus: Uprising и The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. Все растущее число отмененных проектов для 3DS: My Garden от EA, Saints Row: Drive-By от THQ, Assassin's Creed: Lost Legacy of Ubisoft, DJ Hero 3D от Activision… Вставила свой нож в спину Nintendo и Konami, отложив до 2012 года Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D Edition и приготовив к выпуску в конце 2011-го Metal Gear Solid HD Collection, который впоследствии появится и на PS Vita. Зачем кому-то 3D, когда есть HD?

Да и сама стереоскопия вышла не такой уж привлекательной (без сомнения, вечно наводящие панику по поводу и без повода СМИ наверняка распугали изрядное число потенциальных казуальных пользователей сенсационными откровениями о вреде 3D). Главная же проблема 3DS – в том, что она не несет в себе никаких инноваций, которые были бы полезны, собственно, играм. Гироскопы Nintendo опробовала еще в картриджах для GBA (WarioWare: Twisted и Yoshi's Universal Gravitation), и этой парочкой их применение ограничилось. Да и сочетание управления посредством наклона консоли с 3D-эффектом, требующим статичного положения экрана относительно глаз игрока, видится весьма сомнительным. Что же до камер, то они были введены еще в DSi – много ли вы найдете действительно хороших DSi-эксклюзивов, заточенных под камеры? Вот и я о том же. Меня вообще от одного воспоминания о WarioWare: Snapped воротит.

Вот и выходит, что у 3DS есть только «тридэ без очков», от которого геймплею толка ноль. Нет, эффект классный, не спорю, но это что-то уровня динамика в пульте от Wii – забавно, но не более. Изюминки нет. А у главного конкурента, PS Vita, по сравнению с предшественницей, улучшений вагон и маленькая тележка, и по совокупности различных устройств ввода она как раз догнала гораздо более слабую в плане мощности 3DS. А кое в чем и перегнала – у нее есть, например, второй аналог, незаменимый во многих играх (PSP, помнится, при попытках имитировать релизы для домашних консолей обычно

спотыкалась именно об отсутствие второго аналога). Да, у 3DS есть тачскрин, способный в отдельных случаях взять на себя обязанности недостающего компонента (вспомните любую толковую DS-игру от первого лица, например), но его применение в любом случае сильно ограничено, благо перекрывает доступ к основным кнопкам.

До Nintendo осознание необходимости во втором аналоге дошло слишком поздно – наверное, лишь когда компания пыталась обеспечить 3DS сильными эксклюзивами. Наверное, именно поэтому вместе с Monster Hunter Tri G была анонсирована и насадка для хэндхелда, содержащая второй аналог и две пары «шифтов» вместо одной. Подумайте только – насадка! Для портативной системы! Опциональная!

К чести Nintendo стоит отметить, что насадка эта смотрится весьма органично, по форме напоминая привычный контроллер (хоть и с находящимся черте где правым аналогом). Взгляда на эту конструкцию хватает, чтобы понять, почему Nintendo не собирается выпускать новую итерацию 3DS со встроенным вторым аналогом и прочим – форм-фактор становится совершенно иным, более громоздким и не подходящим для использования тачскрина со стилусом. Резонно предположить, что экшн-игры вроде Resident Evil Revelations будут активно использовать эту насадку (хотя она обещает быть опциональной – интересно, как разработчики будут выкручиваться), а для завязанных на тачскрине игр ее придется снимать. Несколько омрачает картину ценник в 1500 иен (чуть более 200 рублей) и необходимость подпитывать аксессуар с помощью одной AAA-батарейки.

Впрочем, история с насадкой меркнет на фоне колоссальной уценки 3DS в августе 2011-го. Меньше чем через полгода после выхода консоли Nintendo снизила ее рекомендованную розничную стоимость на добрую треть, признавшись таким образом, что 3DS далеко не так удачна, как на то рассчитывали ее создатели (и что грести бабло, продавая консоль по цене, заметно превышающей себестоимость, уже не выходит). Одновременно с этим Сатору Ивата объявил о значительном снижении зарплат в руководстве компании, а также принес извинения всем, кто купил 3DS задорого, предложив им компенсацию в виде 20 бесплатных NES- и GBA-игр для скачивания. Только вот незадача – eShop в России недоступен, поэтому для нас за покупку консоли по бешеной цене (11500 рублей?!) никакой компенсации не полагается. Спасибо, Nintendo!

И – кстати, да, почему бы не открыть онлайн-магазин для России? Wii Shop, помнится, еще пять лет назад принимал выпущенную у нас кредитку, а цены в долларах никого у нас не удивят (хороший пример – Steam, перешедший на рубли лишь в этом сентябре). Складывается впечатление, что Nintendo ничего не мешает, и она просто не хочет наших денег.

Релиз 3DS не прошел без последствий: акции компании падают в цене на протяжении всего года, и инвесторы, кажется, окончательно разуверились в способности «большой N» охватить еще большую аудиторию, нежели ранее. «Не думаю, что новые игры хоть что-то изменят. Nintendo добилась успеха, привлекая не-геймеров, чьи нужды сейчас удовлетворяются не Nintendo, а мобильными телефонами», – сказал Мицусиге Акино, представитель Ichiyoshi Investment. Сатору Ивата, впрочем, к призывам начать выпускать игры для телефонов не прислушивается – и правильно. Но и отрицать, что рынок дешевых мобильных игр (заметно выросший в последнее время благодаря появлению централизованных платформ вроде iOS и Android) оттянет от 3DS и ее игр за $40 значительную часть казуальной

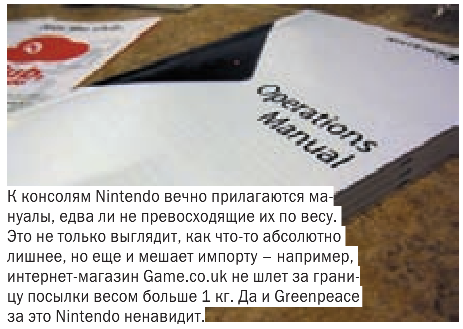
Внизу: Переделанная под Wii-управление Pikmin 2 – одна из тех игр, что не вышли в США даже при наличии готовой англоязычной версии.




На 3DS появится и перенесенная с Wii третья часть сверхпопулярного в Японии сериала Monster Hunter, и эксклюзивная четвертая. Sony на это ответить нечего.



С насадкой 3DS выглядит громоздко.



К консолям Nintendo вечно прилагаются мануалы, едва ли не превосходящие их по весу. Это не только выглядит, как что-то абсолютно лишнее, но еще и мешает импорту – например, интернет-магазин Game.co.uk не шлет за границу посылки весом больше 1 кг. Да и Greenpeace за это Nintendo ненавидит.


Надо признаться, мысль о том, что с собой в постель можно будет утащить не хэндхелд, а полноценную HD-игру для домашней консоли, звучит привлекательно.


Wii U, вид сзади. Питание, видеовыход, HDMI, два USB … где Ethernet-порт? Неужели в Nintendo до сих пор не понимают, что далеко не все хотят соединяться с Интернетом через Wi-Fi?!

аудитории, было бы глупо. А хардкорщикам главная «фишка» 3DS, эта хваленая стереоскопия, и даром не сдалась, и для них пока что 3DS с ее этой насадкой выглядит догоняющей еще даже не стартовавшую «Виту».

И, наконец, про Wii U. Анонс новой консоли на E3 2011 был встречен довольно прохладно, благо что преподнесен был не самым лучшим образом. Саму приставку не показали, уделив внимание новому контроллеру, главной особенностью которого стал здоровенный тачскрин. Показанная технологическая демка выглядела весьма прилично, а большое число заявленных мультиплатформенных релизов подчеркивало, что с точки зрения мощности Wii U будет как минимум не уступать Xbox 360 и PS3. Иначе, впрочем, и быть не могло.

В приуроченном к презентации выпуске Iwata Asks президент Nintendo позволил себе редкую откровенность, пожаловавшись на незаслуженную, по его мнению, репутацию Wii, из-за которой от консоли отвернулись хардкорные геймеры. Их-то и должна вернуть Wii U.

Каким образом – большой вопрос. Поддержка third-party разработчиков и потенциально лучшие версии мультиплатформенных релизов – неплохо, но этого мало. Сама же Nintendo не анонсировала и не показала ровным счетом ничего (вялые демки не в счет) – что на E3, что перед TGS. В итоге никто до сих пор не может даже предположить, чего от Wii U ждать – остаются лишь спекуляции.

Но у хардкорного геймера (в лице меня, по меньшей мере) уже известные факты вызывают некоторое недоумение. Почему у нее такое идиотское название? Когда Revolution обрела свое окончательное имя, ровным счетом никто ему не был рад (блог UK Resistance, помнится, тогда отметился короткой записью «Thank you, Nintendo. Five years of shit wee jokes on the way»). Понятно, что Nintendo хочет отразить в названии преемственность, но надо же понимать, как это звучит! «Мы ты»? Серьезно?!

Возвращаясь к уже упомянутому Iwata Asks: из тамошних реплик Сигеру Миямото можно заключить, что самая важная для него особенность Wii U – это возможность продолжать игру на контроллере в случае, если кому-то еще из сожителей понадобится телевизор. Очевидно, что у хардкорщиков, подходящих к играм со всей щепетильностью, такие ситуации вряд ли будут возникать достаточно часто, чтобы их сильно заботила возможность перебежать на маленький экран.

К слову о маленьком экране – почему не мультитач? Чего в принципе может быть хорошего в тачскрине, реагирующем лишь на одно нажатие?

И самое главное – почему всего один контроллер? Ведь совершенно естественным было бы предположить, что Wii U будет оперировать как GameCube в связке с GBA, позволяя каждому игроку иметь собственный экран для личных нужд. Crystal Chronicles и Four Swords Adventures наглядно доказали, что такие решения в играх уместны, и несложно додумать, как наличие тачскрина может помочь подобным мультиплеерным играм. Но нет – Nintendo говорит об одном контроллере Wii U и четырех «виимоутах». То есть, при оффлайновом мультиплеере (а ведь именно им славятся консоли Nintendo) Wii U на 80% будет состоять из Wii. Кому это надо? Более того – кто захочет при подобной асимметричной игре довольствоваться пультом, когда есть новомодный тачскрин? Да и, прямо говоря, интересных вариаций на тему «один против четырех» будет несравнимо меньше, чем честных поединков, в которых все равны. Впрочем, для этого у Wii U будет онлайн, о котором пока ни слова. Nintendo известна своим ретроградством и неторопливостью в вопросах, связанных с Интернетом, но сейчас уже медлить нельзя – или она заводит полноценный и толковый интернет-магазин

и организует сервис уровня PSN/XBL/Steam, или расстается со все растущим сегментом рынка. Wii U – это последний шанс Nintendo наверстать упущенное в онлайне.

Тем временем Sony старается (и небезуспешно!) доказать ненужность Wii U: дескать, ровно такая же связь возможна между PS3 и PS Vita. Понятно, что все решат игры, которых вряд ли будет достаточно для двухконсольной конструкции Sony (для связки GC-GBA их, в конце концов, было всего две), в то время как на Wii U подобными проектами смогут насладиться все пользователи платформы. Но удар по репутации Nintendo уже нанесен – какие, мол, инновации, если Sony уже добилась того же?

Wii U еще не вышла, но уже опоздала. Появись она в продаже в конце 2010-го – 2011-м, она была бы более чем востребована (если ее характеристики действительно превосходят Xbox 360 и PS3, конечно). Но до середины 2012-го (когда она, предположительно, выйдет у нас) оригинальная Wii с ее отсутствием игр растеряет остатки своей install base, и Nintendo придется завоевывать ее практически с нуля. Это ей удалось с предыдущей консолью, но второй раз тот же трюк не пройдет – хотя бы уже потому, что все помнят долгие простои Wii без толковых релизов и уклон компании в сторону казуалов. Сейчас же Wii U может похвастаться разве что широким ассортиментом заявленных на нее мультиплатформенных релизов, заметная часть которых выйдет на других приставках куда раньше.

Завершать материал на грустной ноте не хочется: хоть Nintendo и растеряла былую славу и вряд ли еще взлетит так же высоко, как раньше, она все-таки остается сама собой – то есть, издательством, способным в одиночку делать собственные консоли заслуживающими приобретения. 3DS сейчас нужен стабильный приток сильных эксклюзивов, и можно не сомневаться, что Nintendo уже над ними работает. Что до Wii U, то остается лишь надеяться, что ее успеют довести до ума (чтобы после релиза не возникало проблем, как со вторым аналогом 3DS и Wii MotionPlus), и что ее цена будет достаточно низкой.

Наконец, Wii, несмотря на ее неровный путь, сейчас как никогда заслуживает покупки. Стоимость ее невелика, а набор эксклюзивов достаточно привлекателен (правда, у нас в России цены на игры Nintendo совершенно неадекватные – пользуйтесь интернет-магазинами, импортируйте из Европы). И самое главное – обратная совместимость, позволяющая вернуться к пропущенной большинством геймеров библиотеке игр GameCube. Будто не понимая этого, Nintendo на E3 2011 анонсировала бюджетную версию Wii с вырезанной поддержкой GC-игр – недоразумение, да и только. Да и Wii U явно не будет дружить с «кубовскими» играми. Именно поэтому сейчас, когда Wii легче легкого найти на прилавках, имеет смысл ее приобрести. Ведь она – ключ ко всем консольным релизам Nintendo за последние десять лет.

Ну а про Nintendo DS вы и так уже все знаете. **СИ**

Внизу: New Super Mario Bros. Mii, выглядящая, за исключением высокого разрешения, неотличимо от Wii-предшественницы, – единственная показанная first-party игра для Wii U.



ЛЕГЕНДА О HALO



Константин Говорун



Алексей Голубев

Каких-то десять лет назад никто и не подозревал, что жанр шутеров от первого лица переберется на консоли. До сих пор находятся игроки, предпочитающие геймпаду классическое сочетание мыши и клавиатуры, но теперь такие игры, как Call of Duty: Modern Warfare 2 и Crysis 2, в первую очередь делаются для Xbox 360 и PlayStation 3. Да и Sony с Microsoft в эпической битве платформ этому жанру уделяют едва ли не больше внимания, чем более традиционным гонкам, спортивным симуляторам и приключенческим боевикам. Все это стало возможным благодаря одному игровому циклу, переломившему и скепсис геймеров, и консерватизм разработчиков шутеров. Он называется Halo.



Успех в игровой индустрии – величина непредсказуемая и ненадежная. Вчерашние герои сегодня удостаиваются всего лишь насмешек, популярные сериалы оказываются в центре всеобщего внимания – чтобы потом о них никто и не вспомнил, а проекты, которым многие еще на стадии разработки предсказывали оглушительный провал, неожиданно забираются на вершину хит-парадов, опередив куда более именитых конкурентов. Так шутер (к тому же – эксклюзив для неуклюжей Xbox) с сомнительными перспективами внезапно стал признанным лидером жанра. Появление очередной серии Halo – всегда событие. И почти всегда – рекордные продажи. На Halo равняются. К Halo подсылают «убийц» – ни один из которых, впрочем, успеха «жертвы» так и не повторил. Halo критикуют и превозносят до небес. По мотивам Halo пишут книги, рисуют аниме, хотят снимать кинофильм. И, кажется, это только начало. В ноябре в продажу поступит римейк оригинальной игры, заранее обреченный на обожание многомиллионной армией поклонников. Формула Halo чем-то сродни химическому составу игр Blizzard и далекой-предалекой галактики Star Wars – иррационально притягательных, несмотря на многочисленные недостатки и слабости. Определить секрет этой притягательности почти невозможно. Тем интереснее, заглянув на несколько лет назад, еще раз проследить, шаг за шагом, путь Halo к вершинам славы.

Марафоны и мифы

Рассказ о Halo не будет полным без упоминания его предков – сериалов Marathon и Myth. Первый попал в число пионеров жанра FPS, ухитрившись снискать определенную известность даже в те годы, когда умами игроков, кажется, всецело владели проекты коллектива id Software. Жизненный путь Myth тоже весьма любопытен – хардкорная стратегия в реальном времени умудрилась не затеряться на фоне толпы многочисленных клонов Warcraft 2 и Command & Conquer, хотя и отпугивала пользователей высоким уровнем сложности, кое-какими сомнительными решениями по части интерфейса и полным отсутствием привычных для всякого любителя RTS строительства и добычи ресурсов. Кроме того, Marathon и Myth, каждая по-своему, обозначили теперь уже очевидную страсть Bungie к созданию не просто игр, но самостоятельных миров – существующих по своим собственным канонам и правилам. Начало было заложено в Marathon; в Myth и ее продолжениях идея продуманной до мелочей вселенной получила блестящее продолжение. Но именно в Halo замысел достиг финишной прямой – Bungie сотворили виртуальное пространство, вполне способное обойтись без тех героев и злодеев,







Вверху: Инопланетное оружие отличается от земного отнюдь не только внешне,

ради которых его создали. Да, так было не всегда, и получилось не сразу, но сегодня мир Halo может развиваться, даже если Master Chief в нем не будет – и уже упомянутая Halo 3: ODST наглядно это подтверждает. Впрочем, мы увлеклись и забегаем вперед. Ведь история Halo в действительности только начинается.

Первый круг

Сегодня ни для кого не секрет, что из оригинальной Halo первоначально намеревались сделать «Myth в космосе» – то есть использовать имевшийся опыт в жанре RTS и расширить концепцию при помощи новой вселенной, где людям предстояло обнаружить по ту сторону фронта не армии кровожадных мертвецов и троллей, а полчища инопланетян. Правда, такой Halo почти никто, кроме самих разработчиков, так и не увидел. Впервые об игре официально заговорили в 1999 году на выставке Macworld, за несколько недель до этого ее показывали прессе за закрытыми дверями в обстановке строжайшей секретности. Журналисты, видевшие Halo в действии, поголовно восторгались новым детищем Bungie, а великий Стив Джобс предрекал проекту большое будущее на новом железе и программном обеспечении от Apple – ведь планировалось, что Halo появится одновременно на Mac и PC. Меньше чем через год сотрудники Bungie решились показать видеоролик проекта посетителям E3. К тому времени Halo превратилась в шутер от третьего лица с элементами стратегии. Безымянные персонажи на скриншотах куда больше напоминали орбитальный десант, чем несокрушимых спартанцев, зато уже тогда было известно, что разнообразной технике (в частности, джипам) в игровом процессе отведена весьма почетная роль. Предполагалось, что люди, высадившись на загадочную планету-кольцо, столкнутся с превосходящими силами противника (название «Ковенант» в официальных пресс-релизах еще не фигурировало) и развернут партизанскую войну, в которой мобильность будет одним из ключевых преимуществ землян. Мало кто знал на той E3, что через несколько недель положение независимой студии Bungie резко изменится и проект Halo навсегда станет другим.

С чистого листа

19 июня 2000 года корпорация Microsoft объявила о покупке Bungie Studios. Чуть позже представители Bungie подтвердили то, что все и так успели понять – Halo больше не собирались выпускать ни на PC, ни, тем более, на Mac. Игра становилась эксклюзивом для еще не вышедшей консоли Xbox. Но на этом новости не заканчивались. Тактический шутер от третьего лица спешно переделали в чистопородный FPS, где об элементах стратегии вспоминать уже не приходилось. Кроме того, под нож отправили сетевой многопользовательский режим, так как в Microsoft не успевали довести до ума службу Xbox LIVE. В 2001 году (и снова – на E3) изрезанная хирургическими скальпелями Halo появилась перед широкой публикой и… вызвала крайне неоднозначную реакцию. Кого-то смущало управление, а заодно – и чудовищных размеров оригинальный контроллер Xbox. Другим не слишком приглянулась сине-серая цветовая палитра. Третьи ругали корявую анимацию. В воздухе запахло провалом – поговаривали, что Microsoft либо отложит запуск игры, либо попытается отвлечь внимание общественности другими проектами, вроде Dead or Alive 3. Но руководство корпорации на подобные провокации не

поддавалось: в раскрутку Halo были вложены немалые средства, коллектив Bungie, не жалея сил, доводил многострадальный шутер до ума – и в результате чудо все-таки произошло. Стартовав в США 15 ноября 2001 года, Halo: Combat Evolved моментально стала главной сенсацией сезона, затмив почти все прочие новинки, независимо от их платформенной принадлежности. Другой вопрос – почему?

Даже 10 лет назад оригинальная Halo едва ли могла считаться революционной с точки зрения графики. Не слишком гладко обстояли дела и с дизайном уровней, который даже преданные фанаты называли однообразным. Однако немногословный главный герой, напичканный технологиями будущего суперсолдат Master Chief, почти сразу превратился в культового персонажа, как, кстати, и его помощница – искусственный интеллект Кортана. Использование всевозможной техники также не осталось незамеченным – и сегодня превратилось в один из стандартов жанра. Стандартом для многих стал и довольно необычный в то время подход к боевой системе: игрок не мог носить при себе больше двух видов оружия одновременно – не считая нескольких гранат. Учитывая, что любое оружие в Halo имело определенную «специализацию», нас с вами фактически вынуждали крайне осторожно подходить к вопросу выбора средств нападения и обороны, так как ошибка могла серьезно осложнить продвижение к следующему этапу. Еще одно ноу-хау от Bungie – регенерируемый силовой щит, в сиквелах превратившийся в восполняемую шкалу здоровья. Казалось бы, мелочь – но на практике Halo заставляла любителей FPS покончить с многолетней зависимостью от разбросанных по уровням аптечек, что,



Справа: Масштабные мультиплеерные сражения в Сети – визитная карточка Halo.

В РАСКРУТКУ HALO БЫЛИ ВЛОЖЕНЫ НЕМАЛЫЕ СРЕДСТВА – И В РЕЗУЛЬТАТЕ ЧУДО ВСЕ-ТАКИ ПРОИЗОШЛО.

Внизу: Именно Bungie ввела моду на «независимую» стрельбу с двух рук.





Halo Wars

Эту стратегию, действие которой разворачивается задолго до событий Halo, разрабатывала уже не Bungie, а Ensemble Studios. Смысл первых рецензий на игру был таков: Halo показала, что шутеры на консолях – это реальность, а Halo Wars сделала то же самое для жанра RTS. Но есть одна тонкость. Достижение Halo Wars – всего лишь в том, что в нее... можно играть. Для этого понадобилось максимально упростить управление и добавить впечатляющий сюжет. В целом Halo Wars весьма интересна... Но все же жанровой революции она не совершила, и эталонную консольную RTS нам еще только предстоит получить. Вполне возможно, за это дело и возьмется Bungie, вспомнив о давешних своих экспериментах с циклом Myth.



Ключевые консольные шутеры

Всем известна история игр от id Software, 3D Realms и Valve. Долгое время нормальные шутеры от первого лица и были доступны только на PC. И уж точно именно они заложили основы жанра и долго диктовали моду на рынке. Но со временем талантливые разработчики, ранее занимавшиеся стратегиями, платформерами и приключенческими боевиками, обратили внимание на эту перспективную нишу, начали конкурировать с традиционными создателями FPS и… в итоге их одолели. Quake, Doom, Wolfenstein и Duke Nukem 3D – уже никак не лидеры жанра. Кто же в этой нелегкой битве выступил на стороне Halo?



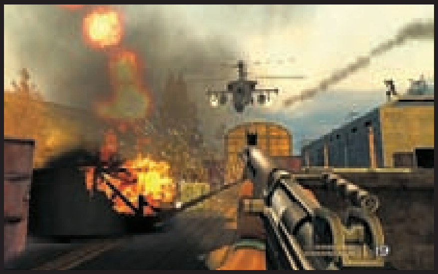
Zero Tolerance

В то время как владельцы PC уже вовсю играли в Wolfenstein 3D, Doom и Duke Nukem 3D, консольщики были вынуждены довольствоваться двухмерной графикой. Шутеры от первого лица портировались на приставки слишком поздно и слишком плохо. Одна из немногих эксклюзивных и довольно популярных игр жанра на консолях – Zero Tolerance для Mega Drive. Технические ограничения привели к тому, что лишь около трети экрана телевизора отводилось под псевдотрехмерную картинку, все остальное место занимал интерфейс. Никакого внятного сюжета – нужно было зачищать этажи от инопланетян, обязательно убивая всех врагов на уровне. И геймплей на уровне Wolfenstein 3D. Зато игра поддерживала соединение двух приставок через специальный кабель для организации мультиплеера. Также примечательно то, что в наши дни игра относится к категории freeware, то бишь ее можно распространять бесплатно.



GoldenEye 007

Первый по-настоящему сильный шутер появился на Nintendo 64 – приставке с самой совершенной 3D-графикой в поколении 32/64-битных систем. Студия Rare в те годы ничего не знала о FPS; более того, для большинства разработчиков GoldenEye 007 была и вовсе первой игрой. GoldenEye 007 готовилась эксклюзивно для консоли, поэтому изучать запросы фанатов Doom и Quake также не требовалось. Свежий взгляд на вещи позволил избежать шаблонных схем, вроде поиска ключей или отстрела всех монстров на уровне. Геймдизайнеры изучили персонажей и декорации фильма, превратили их в трехмерные модели и локации, а затем уже сочинили миссии и механику, наилучшим образом передающие дух бондианы. Собственно, и FPS-то из игры получился случайно; поначалу речь шла об аркадном шутере а-ля Virtual Cop. Зато, не будучи связанными канонами жанра, разработчики добавили элементы stealth action и удачно совместили сюжетные сценки и геймплей – так, как это принято в современных FPS, вроде Killzone 2 и Halo 3. GoldenEye 007 также известна мультиплеером на четыре персоны.



TimeSplitters

Половина команды GoldenEye 007 после выпуска еще одного FPS под названием Perfect Dark ушла из Rare, основала студию Free Radical Design и подарила геймерам целый сериал TimeSplitters. Несерьезный комиксовый дизайн (опять же, в отличие от брутальных и реалистичных FPS на PC), удобное управление с джойпада, интересный сюжет с изрядной долей юмора пришлись по душе владельцам консолей. По всем параметрам – от арта на обложке до ощущений во время прохождения – игра была куда ближе к Ratchet & Clank или Beyond Good & Evil, чем к Doom и Quake. Была развита и идея мультиплеера через split-screen – до появления Xbox Live и PlayStation Network именно TimeSplitters 2 и TimeSplitters 3 были лидерами в этой области. Стоить отметить, что сериал развивался параллельно с Halo (только Xbox) и Killzone (только PlayStation 2) и выходил при этом на всех платформах.



Metroid Prime

Перевод в 3D одного из ключевых циклов от Nintendo должен был состояться еще во времена Nintendo 64, но из-за отсутствия идей был отложен. К жанру FPS разработчики тоже пришли не сразу – путем многочисленных проб и ошибок. Выяснилось, что хорошую камеру для вида от третьего лица сделать не так-то просто. Поэтому Сигеру Миямото приказал разработчикам выкинуть на помойку всю их работу и заставить игроков смотреть на мир глазами красавицы Самус. Но сохранив при этом суть Metroid, приключенческого боевика, где главное не суровый экшн, а исследование мира. Как и в случае с GoldenEye, разрабатывался не еще один FPS (сколь угодно оригинальный) с персонажами и декорациями из Metroid. Вместо этого каноны жанра пересматривались и адаптировались под мифологию и традиционную механику цикла. Например, нужно было, чтобы Самус Аран непременно превращалась в шар и каталась по уровням – хоть ты тресни. В итоге игру уже стали называть First Person Adventure (чтобы отличать от классических FPS а-ля Doom и Quake), но… в наши дни каноны FPS настолько изменены под влиянием консольных игр, что выдумывать отдельный жанр уже нет смысла.



Слева: Крови в играх сериала Halo, как правило, нет. Но кое-какие «похожие на кровь» спецэффекты найти можно.

в конечном итоге, здорово влияло на привычный баланс сложности и общепринятую схему прохождения уровней «от аптечки до аптечки»; теперь хватало простой передышки в каком-нибудь надежном укрытии.

Второе пришествие

После триумфа Halo: Combat Evolved в появлении продолжения уже никто не сомневался – всех, скорее, волновал вопрос, когда именно Halo 2 поступит в продажу. Но в Bungie торопиться не стали, и на создание сиквела потратили почти три года. Согласитесь, уйма времени, но как им сумели распорядиться?



Для начала, игра обзавелась новым графическим движком и переработанной физической моделью, значительно похорошев и прибавив в детализации – пусть даже о технологической революции говорить вновь не приходилось. Во-вторых, на сцене появился новый персонаж, Арбитр Ковенантов, которому отдали почти половину игрового времени. В-третьих, разросся список оружия и техники – привычное для FPS, но оттого не менее приятное дополнение. К слову, упомянутую технику теперь разрешалось «брать на абордаж», отбивая у противника танки и летательные аппараты. В-четвертых, наконец-то, появилась поддержка сетевого режима, да еще какая – многопользовательские баталии Halo 2 были признаны столь удачными, что в течение следующих двух (!!!) лет популярность детища Bungie в Xbox LIVE не удалось оспорить никому. Но главное – сценаристы игры получили изрядную творческую свободу, и сюжет Halo, привлекавший умеренное внимание в первой части, в Halo 2 превратился в одно из ключевых достоинств. Многочисленные диалоги, зрелищные сцены, совершенно иной подход к режиссуре наиболее важных эпизодов – похождения Master Chief буквально на глазах из «обычного» FPS разрослись в фантастический интерактивный телесериал, не менее увлекательный, чем игра, с которой все начиналось. Мир Halo, с самого начала стремившийся к самостоятельности, окончательно зажил по своим собственным правилам и канонам, став культурным явлением, обожаемым, презираемым, но неизменно привлекающим внимание.

Новое поколение

Еще через три года – уже на Xbox 360 – выпустили Halo 3. Снова посыпались сообщения о рекордных предзаказах и продажах в первый день, о многомиллионных прибылях, о невероятной популярности многопользовательского режима. Снова критики и поклонники спорили до хрипоты – клеймить ли Bungie позором за отсутствие революционных нововведений, не самую выдающуюся графику и сравнительно короткую одиночную кампанию, или хвалить за то, что Halo… осталась Halo.





После выхода Halo 3 студия Bungie сформировала две команды. Одна занялась дежурным спин-оффом Halo: ODST (поначалу использовалось рабочее название Halo: Recon), события которого разворачивались в промежуток между Halo 2 и Halo 3, а в числе персонажей не было Мастера Чифа. Изначально игра задумывалась как эдакое дополнение к Halo 3, которое переросло в самостоятельную историю с детективным сюжетом и элементами эстетики фильмов нуар. Принципиальное отличие: герои ODST – обычные люди, которые не могут носить силовую броню спартанцев, как следствие – не обладают и их спецспособностями. В ODST был впервые представлен и популярный сетевой режим Firefight, в котором команда людей отражает волны атак пришельцев; в настоящее время, без него сложно представить себе Halo. С игрой геймеры ознакомились в 2009 году и были в целом удовлетворены. Вторая команда в это же время делала Halo: Reach, посвященную обороне планеты Рич (или, если угодно, Предел).





Именно на нее и были брошены основные силы. Дело в том, что еще в конце 2007 года Bungie выкупила себя у Microsoft, стала независимой студией и договорилась о партнерстве с Activision Blizzard. Все прекрасно знали, что это последний проект цикла Halo от Bungie, и геймдизайнеры были решительно настроены на то, чтобы громко хлопнуть дверью перед уходом. Новый графический движок снял все претензии, которые предъявлялись к Halo 3 («слишком низкое реальное разрешение», «бедные текстуры»). Мультиплеерные режимы вобрали в себя все лучшее, что было придумано для сетевых шутеров на данный момент. Но главное, конечно, – эффект, который вызывала история о группе спартанцев из будущего, защищавших свои космические фермопилы.
В лучших традициях Лукаса и третьего эпизода «Звездных войн» финал Halo: Reach был известен заранее. Все умрут, но корабль с Мастером Чифом на борту стартует к событиям первой части Halo. «До сих пор мы рассказывали о событиях космических масштабов, и внимание геймеров было размыто. Мы намеренно хотим сделать более компактную историю», – рассказывали нам разработчики. Что ж, нам хочется отдельно отметить методы, которыми они пользовались. Там, где Square Enix или Konami бы вставили CG-ролик на десять минут, Bungie умудрялась обходиться чисто игровыми методами, прибегая к заранее срежиссированным и отрендеренным роликам лишь по необходимости. За десяток часов, за которые проходится кампания, геймер мог лично прочувствовать и силу спартанцев, и их волю к победе, и мощь врага, с которым им пришлось столкнуться. Поэтому события финала, особенно самая последняя сцена, логично следовали из чисто игровых событий, а не были пришиты к геймплею белыми нитками. Умелая режиссура игры, безупречный сценарий, идеальный баланс между свободой действий и осмысленностью происходящего, – перечислять достоинства Halo: Reach можно очень, очень долго. Проще всего перечитать наш материал об игре годичной давности.
В настоящее время Bungie так и не анонсировала новый проект, Microsoft же за четыре годы собрала собственную студию «под Halo», поручив ей следующую трилогию, стартующую игрой Halo 4. Креативным директором 343 Industries был назначен Фрэнк О'Коннор, бывший сотрудник Bungie. В августе 2011 года даже мультиплеерные сервера Halo: Reach были переданы ему под крыло. А через год мы должны увидеть и собственно Halo 4, о которой пока известно лишь то, что в игре вновь появятся Мастер Чиф и Кортана. Станет ли игра главным хитом для новой консоли Microsoft, или же она готовится для уже устаревающей Xbox 360 – один из множества вопросов, на которые пока нет ответа. Главное же очевидно: цикл Halo навсегда вошел в историю игрового искусства. **СИ**



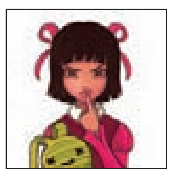
Рождённые ползать



Думаю, даже те, кто не читал спец Дмитрия Лопухова о драконах в 9 номере «Страны Игр» за прошлый год, отлично представляют себе этих фантастических существ: огромных летающих ящеров, живущих тысячи лет, способных выдыхать огонь, часто знакомых с магией, любящих золото и человеческих девственниц. Каждый знает, что из драконов получаются отличные боссы в фэнтези-сеттингах; несколько интереснее дело обстоит с играми, где сам становишься крылатым змием... ну, или хотя бы наездником на нём.



Илья Ченцов



при участии Натальи Одинцовой

Поиграть за дракона хотел бы практически каждый, но как только дело доходит до реализации, практически все характеристики наших огнедышащих героев превращаются в проблемы для разработчиков.

Взять хотя бы способность к полёту. Что это значит для создателей игры? Что придётся создавать гигантские территории, над которыми зверюга могла бы всласть попорхать; что надо будет красиво решить проблему границ уровней – крутая гора или высокая стена дракона не остановят; что придётся изобретать монстру достойных противников – крушить беззащитных людишек с безопасного расстояния (вспомним – огненное дыхание), конечно, весело, но, стреляя из пушки по воробьям, не почувствуешь её настоящей мощи.

Либо нужно как-то ослаблять, «нерфить» драконов, как завещал великий Толкиен. Его вариант, правда, не назовёшь изящным, хотя, возможно, дырочка в драгоценных доспехах Смауга и стала родоначальницей тех самых слабых мест современных боссов, куда нужно бить для нанесения массивных повреждений.

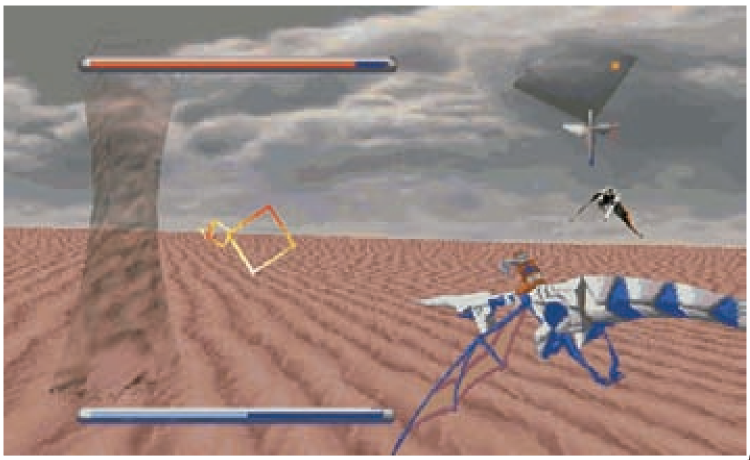
Логичным шагом было бы сделать уязвимым местом дракона наездника – возможно, дракон с сидящим на шее прихлебателем не так крут, как свободная пташка, зато такой тандем более интересен и в плане игровой механики, и с точки зрения сюжетных возможностей, и как источник сильных эмоций. Интересно, что ответ на вопрос «кто в команде начальник?» даже для пары «человек-дракон» вовсе не очевиден и отличается от игры к игре: в Panzer Dragoon мы принимали на себя роль всадника, в Drakan герои были равноправны, а в, пожалуй, самом старом драконьем симуляторе Thanatos главным был всё-таки дракон (собственно, Танатос, по прозвищу Разрушитель) – хотя его и понукала обольстительная колдунья Эрос (смекаете фрейдистские аллюзии?), и с её гибелью игра прекращалась, нюанс был в том, что спасать её из плена было теоретически вовсе не обязательно – можно было демонстративно

Змейка Мёбиуса

Идею Panzer Dragoon продюсеру Томохиро Кондо подсказали комиксы знаменитого Мёбиуса (Жана Жиро). В его цикле Arzach герой путешествует по таинственному пустынному миру верхом на летающем ящере, не произнося ни единого слова. Впоследствии Sega удалось заказать Мёбиусу японскую обложку к игре.







Справа 1: Знатоки мифологии утверждают, что Танатос – не дракон, а виверн. Мол, ног-то две.

Справа 2: Дракон в Panzer Dragoon красивый, но если его заменить на футуристическую летающую машину, ничего в игре принципиально не изменится. Впрочем, в следующих сериях зверюшку сделали более живой не только в заставочных роликах.

направиться в другую сторону и при известном умении даже набрать больше очков. При этом «неправильный конец» игрового мира не заканчивался тупиком – лететь влево позволялось, пока не надоест (или пока дракон не погибнет). Другой вопрос, что при движении в нужную сторону Танатос то и дело упирался в городские ворота, через которые ему было не перелететь – приходилось жечь, и отнюдь не глаголом. Запас пламени при этом был небесконечен, восстанавливать его предлагалось, кушая ведьм, но ни в коем случае не Эрос – её приходилось беречь и лелеять, и это притом, что она могла вывалиться «из седла» не только при нападении, скажем, пещерного паука, но и просто при резком развороте. А иногда надо было, наоборот, специально приземляться, позволяя колдунье взять очередную книгу заклинаний. Можно сказать, что сцены вынужденной посадки в чём-то предвосхитили взаимодействие с Сестричками в сериале BioShock: так, при попытке съесть ведьму дракону приходилось вначале расправиться с её защитником-рыцарем, а оборонять Эрос от набегающих горожан, пока она добывает ценный гримуар, приходилось точь-в-точь как Сестричек, собирающих «адам» в BioShock 2. Ещё одна фишка, которую многие считают современным изобретением – восстановление здоровья. Вместо очевидно напрашивающегося решения «полечись,

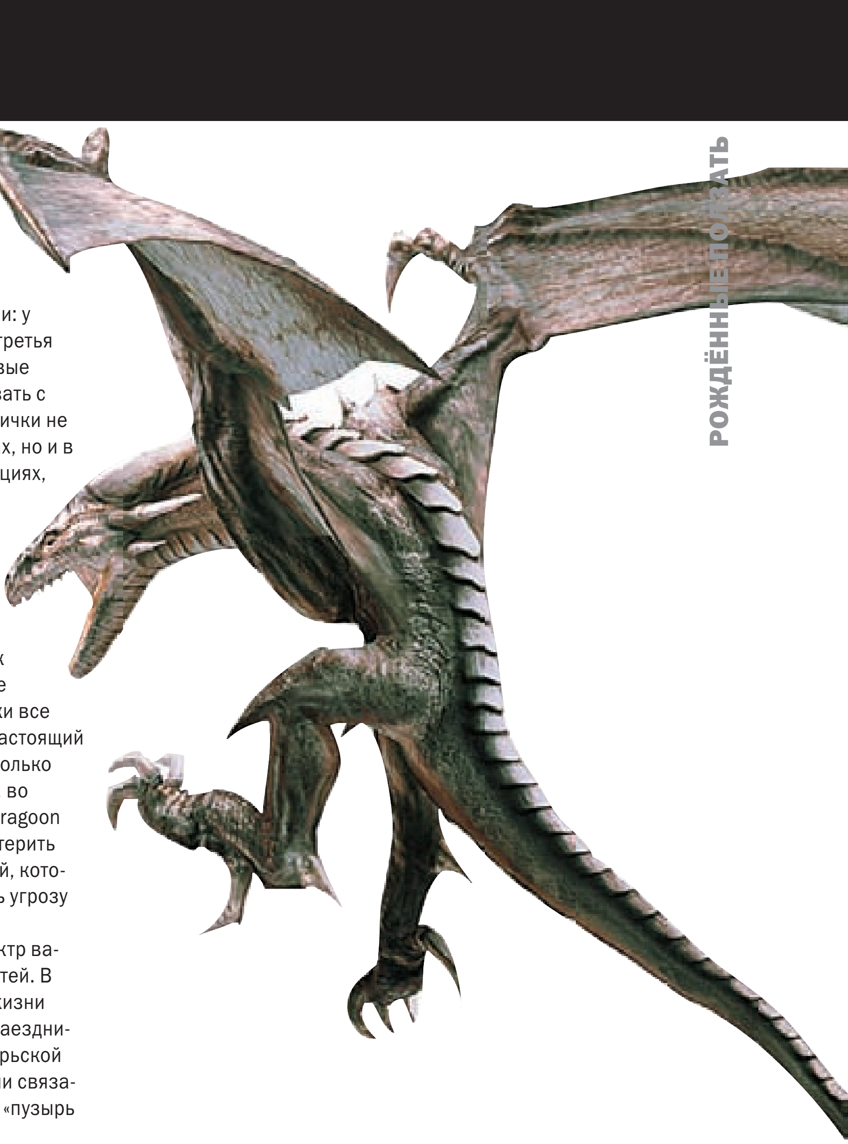
МАЙК РИЧАРДСОН ПОНИМАЛ, ЧТО ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ПЛЮСОВ ГЕРОЯ-ДРАКОНА В СРАВНЕНИИ С САМОЛЁТОМ – ТО, ЧТО ОН ЖИВОЙ.





Третий сорт

Авторам известно о существовании таких игр, как Dragonriders: Chronicles of Pern, Eragon и How to Train Your Dragon, но в первой полёты на драконах неинтерактивны, в последней их вообще нет, а в «Эрагоне» есть, но такие, что лучше не вспоминать. Игры «по мотивам», к сожалению, очень часто бывают некачественными, и драконы тут ни при чём.



закусив человечком», Майк Ричардсон, автор Thanatos, во-первых, сделал мерилом физического состояния Танатоса частоту пульса, а во-вторых, восстанавливать нормальный сердечный ритм позволил лишь стоя на земле или топая самым медленным шагом. Ходил дракон вообще медленнее, чем летал – как и подсказывает логика. Управление тоже было сделано весьма аутентично (сказал автор таким тоном, как будто всю жизнь пилотировал ящеров «Назгулофлота»): взлетал Танатос только с разгона, маневрировал не то чтобы неуклюже, но масса чувствовалась, разворачивался по большой дуге – словно бы в третьем измерении, человечка с лёту подхватить мог, но мог и промахнуться.

Игра ещё и очень круто смотрелась на «Спектруме». Параллакс-прокрутка нескольких слоёв декорации в сочетании с небольшими дозами векторной графики создавала иллюзию трехмерности. Мелкие человечки были нарисованы хоть схематично, но выразительно, что уж тут говорить о больших чудищах, вроде морских змеев. Конечно, лучше всех был изображён сам дракон. Тут будет уместно вспомнить, что одним из предыдущих хитов Ричардсона был порт Harrier Attack! для ZX Spectrum – игры со схожей механикой, только про истребитель. Но если «Харриер» был малюсеньким неанимированным спрайтиком, то Танатос махал не только крыльями, но хвостом, а также то и дело разевал пасть, высовывая раздвоенный язык. Автор понимал, что один из главных плюсов героя-дракона в сравнении с самолётом – то, что он живой, и всячески это подчёркивал.

Дракон и его девочка

Тут бы и сказать «и с тех пор все создатели игр о драконах брали пример с Thanatos», но вот какая штука: на самом деле никакой преемственности в жанре не было. Собственно, здесь и термин «жанр» неуместен: ящер – зверюга гибкая, его хоть в скролшутер вставляй, хоть в 3D-экшн, хоть в RPG, что разработчики и делали, каждый раз придумывая свои драконьи саги без оглядки на предшественников. Иногда даже в пределах одного сериала происходили мутации: у «рельсовой» Panzer Dragoon третья серия вдруг приобрела ролевые черты, герою позволили слезать с генно-модифицированной птички не только в заставочных роликах, но и в появившихся городских локациях, а в воздушных боях – более свободно перемещаться вокруг противников.

И очевидные проблемы, возникающие при создании драконосимуляторов, тоже решали всяк по своему. Хотя были и общие места: например, практически все справедливо полагали, что настоящий интерес дракону сражаться только с другим драконом. Впрочем, во вселенных Divinity и Panzer Dragoon людишки исхитрились намастерить себе всяких летучих кораблей, которые тоже могли представлять угрозу для парящих ящеров.

Гораздо более широк спектр вариантов драконьих уязвимостей. В сериале Drakan, например, жизни дракона Ароха (Arokh) и его наездницы Ринн (Rynn, нашей сентябрьской «почти-cover-girl», кстати) были связаны особым ритуалом, так что «пузырь

МАЙК РИЧАРДСОН ПОНИМАЛ, ЧТО ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ПЛЮСОВ ГЕРОЯ-ДРАКОНА В СРАВНЕНИИ С САМОЛЁТОМ – ТО, ЧТО ОН ЖИВОЙ.







Вверху слева: Созданный в редакторе персонажей Istaria красавец...

Вверху справа:... превращается в игре вот в такую козявку.

Руки-крылья? Обойдёмся!

Интересно, что, видимо, существует всё-таки какой-то предел, до которого человек хочет вжиться в роль дракона. Только этим можно объяснить провал Lair для PS3, использующей для управления гироскопы Sixaxis – в этой игре нужно крутить контроллер, изображая движения «птички». A Flight of Fancy, где требовалось самому махать крыльями-руками перед камерой, вообще не добралась до релиза.

Breath of Fire

Какую часть RPG-цикла Breath of Fire ни возьми, главную роль в ней непременно отдадут синеволосому пареньку по имени Рю, а его светлокудрую спутницу назовут Ниной. Подвох в том, что как и в The Legend of Zelda, речь всякий раз идет о новых героях, не похожих на свои предыдущие инкарнации. Но кое-что никогда не меняется – он умеет превращаться в дракона, а у нее есть крылья.



Сколько сородичей есть у Рю, какими драконьими обликами он располагает и при каких условиях являет их миру, зависит от конкретного выпуска. Первую часть Capcom (до тех пор обходившая жанр стороной) выпустила в 1993-м – как раз, когда соотечественники уже успели наиграться в Final Fantasy V и Dragon Quest V. Пораундовые бои, путешествия на корабле по карте мира, история о спасении мира от вселенского зла, колоритные спутники (включая человекорыб и собакочеловеков) – BoF вобрала в себя все привычные для jRPG элементы. Рю здесь – представитель древнего клана, в незапамятные времена расколовшегося на две ветви – светлую и темную – из-за происков коварной богини. Темные Драконы в итоге создали целую империю и мечтают наконец избавиться от надоевших родственников, а заодно выковырять сверхъестественную небожительницу из-за семи печатей – вдруг поможет с мировым господством. Чтобы ничего подобного не произошло (а заодно ради спасения исчезнувшей сестры), герой странствует по миру и где-то в середине пути проходит первое боевое испытание в древнем драконьем храме. Награда за победу – навыки, которые позволяют Рю менять обличье (заодно полностью восстанавливая здоровье) и использовать магию. Каждая форма специализируется на чем-то одном – например, дышит огнем или плюется молниями. После перевоплощения можно хоть всю драку оставаться ящером (и защита лучше, и всевозможные подлости вроде яда и сонных заклятий не действуют). Ограничений по времени не существует. Большинство трансформаций не затрагивают остальных бойцов, но если игрок выполнит все условия, Рю получит Агни (в японской версии – Инфинити) и соратники смогут побыть драконом вместе с ним. Правда, то, что останется взамен отряда на поле битвы, больше напоминает мантикору – в гигантском льве угадываются черты всех персонажей.

Интересный факт – драконья родословная не мешает герою полагаться на Нину и ее умение превращаться в гигантскую птицу, когда дело доходит до путешествий по воздуху. А еще у драконов в первой BoF (как, впрочем, и в последующих трех) особая склонность к рыбалке

Вторая BoF примечательна не только драконами (и отвратительной локализацией), но и тем, что, как и в Grandia II, герою приходится сражаться с церковью. Защитники истинной веры на деле оказываются последователями злого бога. Рю же в этот раз ящер лишь наполовину – его отец был человеком. Возможно, именно поэтому герой не может оставаться чешуйчатым и зубастым, сколько ему заблагорассудится – он, по сути, использует саммоны.

В третьей части злодей снова имеет отношение к религиозному культу, а Рю, которого долгое время считают единственным выжившим представителем древней драконьей расы, выучивает обычные заклинания вдобавок к навыкам трансформации. В BoF впервые появляется система «драконьих генов» – герой коллекционирует специальные предметы-гены (всего существует 18 видов) и комбинирует их по три, чтобы в бою перевоплотиться в чудовище (оставаться в таком виде он будет до тех пор, пока не истратит все доступные очки для спецприемов). Трансформироваться Рю в итоге может и в традиционных западных ящеров, и в существ, которые больше похожи на червяков, и даже в позолоченную версию самого себя (и да, эта форма тоже считается драконом). В некоторых случаях для превращения важны остальные соратники.

Четвертая часть позволила Рю (теперь – половинке бога-дракона) как призывать драконов-саммонов на помощь (выглядят многие весьма неортодоксально), так и мутировать лично (персонаж, обзаводясь крыльями и когтистыми лапами, начинает парить над землей). Но самым неожиданным для ветеранов сериала оказался пятый выпуск, и не только потому, что вместо фэнтезийного мира здесь – коридоры башни, где прячутся выжившие после грандиозной катастрофы. И конечно, дело не в том, что вступление зачитывают на (исковерканном, но все же) русском. В BoF V Рю – обычный человек, который получает силу дракона. Но пользоваться этими умениями как обычными спецприемами – верный путь к проигрышу. В ответ на каждое использование сверхспособностей прибавляются очки на специальном счетчике – если достичь максимума до финальной битвы, игра преждевременно оборвется. А еще здесь персонажам позволили свободно передвигаться по полю боя (при условии, что у них хватает запаса «очков действий»), поэтому Рю наконец-то немножко летает по арене. Как крокодил из анекдота – низенько-низенько. *//Н. О.*



здоровья» у них был один на двоих, а в узкие пещеры субтильной Ринн неизбежно приходилось отправляться на своих двоих, и все синяки и шишки, наставленные ей тамошними орками, Арох чувствовал на своей шкуре. Впрочем, иногда случалось и обратное – Арох в отсутствие Ринн не всегда стоял столбом, а мог отправиться и на самостоятельную вылазку и там погибнуть, угробив вместе с собой и девушку. Хотя мог и прикрыть её, пешую, от посягательств каких-нибудь вартоков.

Сходство с Thanatos, как видите, с точностью до наоборот: там была самостоятельная наездница, тут – дракон себе на уме. Однако креативный директор Surreal Software Майк Николс, придумавший Drakan, рассказал мне, что про Thanatos никогда не слышал, а вдохновлялся творчеством писателя Майкла Муркока и иллюстратора Брайана Фрауда (автора концепт-арта к фильму Dark Crystal). Это к вопросу о преемственности.

Ab ovo

Логичный способ ослабить дракона – сделать его молодым. В этом подходе есть тот дополнительный плюс, что по ходу игры (или сериала) чешуйчатый герой может подрастать, становясь всё круче и интригуя игрока, жаждущего узнать, какие же способности откроются у чудища при вступлении в зрелость. В гибридной Dragon Lord (также известной как Dragon Breath) проблемы начинались буквально от яйца: чтобы высидеть могучего или хотя бы жизнеспособного дракона, нужно было в совершенстве знать алхимию, читай «иметь под рукой мануал». Такая вот фича и защита от пиратов в одном флаконе.

Растить дракона, меняя его облик, также позволялось в Panzer Dragoon Zwei и Panzer Dragoon Saga. В MMORPG Istaria: Chronicles of the Gifted драконы являются одной из играбельных рас, однако задохлик первого уровня не умеет даже летать, и чтобы получить



Далеко не во всех играх герою-дракону позволялось ходить по земле. Но в сериале Drakan – без проблем!

ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ, ЧТО КОРОВА, ОБЛАДАЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ РАЗУМОМ, ЖИЛА БЫ ТЫСЯЧУ ЛЕТ, И ВСЕ ЖЕВАЛА-ЖЕВАЛА СВОЮ ЖВАЧКУ.



В DragonStrike, сделанной в сеттинге Dragon Lance, поддерживалось как спрайтовое, так и полигональное отображение драконов.

Слева направо

Создатели скроллшутеров не обошли стороной драконью тему. Irem, например, в 1989-м осчастливила завсегдатаев аркадных залов игрой Dragon Breed. Позднее Activision издала ее для домашних компьютеров, но до консолей дело не дошло, а жаль, ведь получилась действительно неплохая вещь. Герой, восседая на эдаком футуристическом китайском драконе, мчится по уровням слева направо, расстреливая весьма красочных и диковинных врагов. Вооружен он чем-то вроде арбалета, но главный инструмент возмездия все-таки ящер – и к вражеским ударам неуязвим (поэтому его можно использовать как щит), и вокруг неприятелей в колечко сворачивается (они от такого обращения несут потери), и плеваться пылающими шарами умеет. У шаров четыре степени убойности – чем дольше зажимать кнопку огня, тем смертоноснее получится снаряд. По уровням рассыпаны предметы, снабжающие дракона новыми навыками – например, он учится выдыхать струю пламени или исторгать молнии из напузных чешуек (технические подробности процесса ведомы только китайским богам), а заодно меняет цвет под стать собранным артефактам. Хотя большая часть уровней предполагает полеты, есть в Dragon Breed и платформенные этапы, во время которых герою приходится спешиться.

Второй пример – Saint Dragon, горизонтальный скроллшутер от ныне давно расформированной команды NMK. Студию основали выходцы из Tehkan (позднее ставшей Tecmo), но широко известной она так и не стала, поскольку над большинством игр работала в качестве субподрядчика.

В Saint Dragon никаких наездников не фигурирует – есть только киборг-дракон, взбунтовавшийся против других (разумеется, злых) киборгов. Изначально умеет плеваться огневыми залпами и дышать огнем, но по мере прохождения можно набрать предметы-токены, которые снабжают монстра лазерами, бомбами и прочим добром. Хвост же используется в качестве щита. *//Н. О.*







эту возможность, нужно долго и упорно прокачиваться, выполняя типичные ММОшные задания в духе «убей сто кабанчиков» и «собери двадцать кусков песчаника». Конечно, можно усмотреть здесь элемент реализма – мол, настоящие драконы тоже не сразу становятся большими и страшными, – однако о каком реализме может идти речь, если ящер пользуется оружием и доспехами? Они, правда, называются «когтями» и «чешуёй» соответственно – но только попробуйте представить дракона, кующего себе железные когти и вытачивающего каменную броню, а потом ещё пытающегося напялить всё это на себя. Сразу вспоминаются слова Теда Прайса, руководителя Insomniac – в ответ на вопрос, почему игр про дракончика Спайро (Spyro) больше не будет, он ответил, что, мол, из персонажа уже выжали всё, что могли: «У него же нет рук, он даже пистолет держать не может!» Можно сколько угодно иронизировать над Прайсом, но авторы Istaria, похоже, заморачивались ещё меньше.

В сериале про Спайро, кстати, главный герой тоже был этаким дракотинейджером, но в большого змея так и не вымахал, хотя в 2006 году, после ухода Insomniac, цикл и решили перезапустить в более «взрослом» формате. В новой версии Спайро (кстати, озвученный Элайджей Вудом) молотил врагов, как заправский Кратос, а между делом находил время на романтические шашни с драконочкой Синдер – в последнюю игру сериала был даже встроен кооп-режим, где оба голубка могли порхать вместе. Кажется, кто-то перепутал драконов с вампирами...

Без пассажира

В общем, настоящих, без розовых соплей да бьющих пятками по бокам «жокеев», драконьих симуляторов на свете не так уж и много. Как я уже писал в рецензии на Hoard, Blue Fang Games пыталась сделать такой, да не сдюжила. Авторы I of the Dragon таки довели дело до финала, и тут выяснилось, что быть драконом – вовсе не сахар. Поворачивается туша еле-еле, мелкие монстрики наползают десятками, да ещё людишки со своими делишками постоянно надоедают – а если им не помогать, нашествиям чудищ конца-краю не будет. И, главное, кроме отстрела да изредка пожирания живности, в игре делать особо и нечего. Реалистично, наверное – но довольно грустно. Представьте себе, что корова, обладая человеческим разумом, жила бы тысячу лет, и всё жевала-жевала свою жвачку. Да, наверное, она застрелилась бы веков через пять, и плевать, что пистолет нечем держать!

И тут неожиданный подход к про-



Вверху: В фэнтези-авиашутере Flying Heroes тоже можно было оседлать дракона, если вам почему-то был не по душе летающий чайник.





Dragon's Hoard пока напоминает почему-то «Дарвинию».

блеме долгожительства драконов продемонстрировала недавняя Hoard: там развитие событий просто очень ускорено. За десять минут на карте вырастают поля и города, а летучий змей может многократно усилить свои способности. Игра в результате получилась напряжённой и интересной… но тоже на весьма короткий срок.

В работе тем временем находится ещё один драконосимулятор под рабочим названием Dragon's Hoard, где нам опять же предлагают роль дракона, вынужденного сосуществовать с людишками, став либо тираном, либо благодетелем (либо тираном для одних и благодетелем для других).

Авторы же сериала Divinity в своей новой игре Dragon Commander вновь собираются сделать героя драконом-оборотнем, что весьма удобно – когда нужно, он ящер, когда нужно – человек, и не приходится думать о том, что делает один, пока второй действует самостоятельно. Однако и у такого подхода есть свои трудности. О них читайте далее. **СИ**

В НОВОЙ ВЕРСИИ СПАЙРО МОЛОТИЛ ВРАГОВ, КАК ЗАПРАВСКИЙ КРАТОС, МЕЖДУ ДЕЛОМ КРУТЯ ШАШНИ С ДРАКОНОЧКОЙ СИНДЕР.



Drakengard

Drakengard (в Японии – Drag-on Dragoon) до релиза маскировалась под RPG с элементами экшна, но когда игру опубликовали, оказалось, что речь идет об экшне в духе Dynasty Warriors – с той оговоркой, что от героя по имени Кайм не требуют, например, опекать дружественных военачальников и вообще хоть как-то имитировать деятельность полководца (скажем, завоевывать опорные базы на карте), а вместо лошади ему достается гигантский красный дракон Ангелус. Собственно, именно возможность свободно кружить в небесах на ящере, обстреливая пеших врагов или же прицельно сшибая летучих недругов, несколько компенсирует однообразие большинства миссий. Ну в самом деле – стоят себе большие отряды неприятелей и даже не думают двигаться с места, пока Кайм не окажется в зоне досягаемости. А его тоже заданиями не обременяют: знай себе расправляйся с противниками по очереди, ничего другого все равно не предвидится. Особенно процесс наскучивает, если хочется поглядеть на альтернативные концовки: уровень сложности автоматически повышают и приходится долго и нудно качаться. Вдобавок еще и воздушные бои, скажем, в Panzer Dragoon Orta обставлены интереснее.

Созданием Drakengard занималась та же команда, которая затем делала Nier. Поэтому, хоть Кайм не меньше многих прекраснодушных героев jRPG мечтает спасти любимую сестру, он оказывается достаточно кровожадным и озлобленным типом, у которого в жизни главная цель – сровнять с землей некую Империю. Напарники у него – один сомнительней другого. В американской версии даже не рискнули оставлять самые смачные подробности: один соратник оказывается педофилом, а другая безумна до такой степени, что пожирает младенцев. Заодно цензоры постарались вычистить большинство реплик, намекающих, что сестра Кайма испытывает к нему нечто большее, чем родственную симпатию. Но концовки остались без изменений – одна депрессивней другой. Драконы, как и прочие сверхъестественные существа, в Drakengard помогают людям небескорыстно: в обмен на силу и поддержку забирают что-нибудь ценное. Кайм, например, перестал говорить (с ящером-партнером он общается телепатически), кому-то пришлось распрощаться с певческим даром, кому-то – со зрением. Правда, несмотря на общую мрачность повествования, кое-что позитивное все же происходит. Хотя изначально герой ненавидит драконов, а его дракон презирает людей, к финалу они настолько проникаются взаимоуважением, что становятся друзьями.

Можно было бы рассчитывать, что сиквел исправит все ошибки оригинала и сражения даже с рядовыми врагами станут разнообразнее, но нет – Drakengard 2 не оправдала надежд. Зато история снова получилась не особо радостной – дракону так и вовсе не позавидуешь. *//Н. О.*



Свен Винке (Larian Studios)

(Начало на стр. 60-63)



Илья Ченцов

В контексте нашего исследования сериал Divinity интересен тем, что в нём дракоборотень появился не с самого начала. Я не мог упустить случая и расспросил Свена Винке о том, как в Larian расширяли горизонты божественности.

?Скажите, а почему вы во второй Divinity вдруг решили сделать героя драконом-оборотнем?

Всё началось с короткого рассказа, написанного девушкой, которая работала с нами над Beyond Divinity. Мы устроили мозговой штурм, и она написала небольшое вступление к потенциальной RPG – историю про парня, который сидит в таверне, и вдруг распахивает свой плащ и превращается в дракона. Мы сразу поняли, что идея крутая, и решили посмотреть, что с ней можно сделать.

?То есть изначально у вас даже не было технологии, чтобы создать такую игру?

Да. В этом как раз была проблема с Ego Draconis: мы недостаточно долго обдумывали идею, слишком мало прототипировали. Вначале мы хотели позволить игроку трансформироваться в любом месте, но этой цели оказалось совсем не так просто достигнуть. Дело в том, что для сериала Divinity у нас было правило: «Каждые две минуты с вами должно что-то происходить», чтобы создавалось ощущение, что мир достаточно густо населён, и куда бы вы ни пошли, везде можно чем-то заняться. Каждые две минуты вам попадается или квест, или ловушка, или головоломка – что угодно, но вы не просто рубите монстров. Мы вытянули эту формулу для человеческого облика героя, и тут осознали, что дракон-то летает гораздо быстрее, и нам придётся заполнять территории невероятных размеров.

?...А к тому же дракон гораздо сильнее, и те препятствия, что были проблемой для человека, ему не страшны...

Да, изначально мы планировали сражения дракона с наземными целями, но нам пришлось их выкинуть, потому что с ними возникало множество технических сложностей. А ведь ещё одна проблема Ego Draconis заключалась в том, что игра должна была работать на Xbox 360. Воз-

можно, нам бы удалось провернуть это на PC, но с такими-то скоростями полётов реализовать динамическую подгрузку с DVD мы бы точно не смогли. Жаль, ведь у нас в Ego Draconis хорошо получилась одна вещь – не знаю, заметили вы или нет, но это одна из немногих RPG, в которых реально используется высота. Обычно, если вы играете в RPG, скажем, от BioWare, там всё плоское. А в Ego Draconis высота действительно играет роль, потому что среда строится под дракона.

Да, только в играх «с высотой» часто можно просто залезть на гору и расстрелять врагов оттуда, если стрелы есть. Собственно, почему «Ведьмак 2» был интересен – потому что там заставляют вступать с противником в ближний бой. Залезть на возвышение можно, но расстрелять врагов оттуда — нет.

В «Ведьмаке» используется очень хитрый трюк: focused microexperiences (*что-то вроде «небольшие сфокусированные кусочки геймплея». – И.Ч.*) В любой момент вы находитесь в одном таком кусочке, и между ними сделаны плавные переходы. То есть действие на самом деле развивается не непрерывно, но это очень умный подход к потенциальной проблеме.

Что-то я не совсем понимаю. То, есть, вы говорите...

(Смеётся.) Я не буду обсуждать с вами «Ведьмака».

А, да. Извините. Тогда вот: каковы сильные и слабые стороны персонажа-дракона?

Первое, что надо понимать: ключевые характеристики дракона – это сила и скорость. Если ты дракон, ты должен быть сильным, иначе ты просто ящерица. И второй момент, который мы постарались передать в Dragon Commander, – это ощущение скорости, возможность резко ускориться и быстро оказаться в нужном месте. Связано с силой, так?

Что можно этому противопоставить? У некоторых юнитов есть противодраконье снаряжение – вот этот малыш может своим лучом снизить скорость дракона на один процент. Но когда их много, они серьёзно замедляют эту громадину. Поэтому дракону и нужен флот. У вражеских войск много таких «суммируемых» умений, и они хорошо вписываются в геймплей.

А джетпак, значит, добавляет скорости?

Да. А ещё он здесь потому, что мы хотели сделать стимпанк. Я уже десять лет пытаюсь продать идею стимпанковской настольной RPG, но это дико затратная в производстве штука. Так что этот шанс упускать не стал.

Почему в Flames of Vengeance в дракона можно превратиться только в самом конце?

(*Смеётся.*) Это как раз тяжёлое бремя создателя RPG – её никогда нельзя сделать идеальной. Все говорили, что в Ego Draconis не хватает одной вещи: большого города. Мы сказали: «Ладно, сделаем город», и сделали. (*Смеётся.*) А они: «Верните дракона!» Всем угодить невозможно.

Сказать честно, Ego Draconis делалась в кризис, с большими финансовыми трудностями. Flames of Vengeance изначально входила в Ego Draconis, то есть этот город был частью общего видения игры. Мы также поменяли схему драконьих боёв – финал Flames of Vengeance был своего рода экспериментом, мы сделали его прохождение более «рельсовым». И многим тестерам понравилось – не всем, там была эскорт-миссия, а некоторые их ненавидят – но ощущение силы и скорости у них было более насыщенным, чем когда они превращались в дракона в Ego Draconis.

В Flames of Vengeance было, по-моему, пятьдесят заданий, очень густонаселённая и «квестоёмкая» зона, и я весьма удивился, когда люди начали говорить (*передразнивает*): «Я хочу опять стать драконом!» На самом деле, если вы пройдёте всю сагу, как задумывалось – как одну игру, то там всё будет нормально: достаточно побудете драконом, достаточно человеком.

Да, это, наверное, тоже одна из сложностей: в большом городе дракону развернуться негде. Хотя было бы прикольно: представляете, пришёл герой на приём к королю, и как превратится!

Да, но надо было бы продумывать реакцию игрового мира. Так что нам пришлось использовать всякие дурацкие механизмы вроде специальных зон, в которых нельзя становиться драконом.

А драконьего всадника вы не думали сделать?

Превращаться круче! Знаете, в ранней версии Ego Draconis, над которой мы долгое время работали, существовала третья форма – «полудракон», наполовину человек, наполовину дракон. Он был очень быстрый и прыгучий. Это была промежуточная трансформация – вначале вы играли за человека, потом за полудракона, и потом наконец получали настоящий драконий облик. В подземельях было удобно её использовать – там-то дракону не развернуться. Так что мы решили: дадим игроку возможность стать полудраконом, и решать головоломки, где нужно высоко прыгать. Слава богу, мы этого не сделали, иначе игра до сих пор не была бы закончена.

В конце Dragon Knight Saga мы так и не разобрались с Дамианом, однако вы вдруг делаете предысторию, а не продолжение. Почему? Геймплей не подошёл?

(*Смеётся.*) Люди ждут от нас ролевую игру с большим миром, который можно исследовать, всякими интересными квестами и желательно хорошей боевой системой. И мы её рано или поздно сделаем. Но для нас самих важна возможность создать что-то другое. На самом деле мы чуть было не выпустили RTS до Divinity II, и продвигали именно её, пока к нам не пришли люди и не попросили сделать Divinity II. После Beyond Divinity мы устали от этой «божественности», но не беспокойтесь, новой Divinity быть. Однажды мы завершим историю Дамиана. He needs to get a life. СИ

А что у вас с глазом?

Играл в покер с менеджерами «1С», они продули, и вот результат... Да нет, в баскетбол играл, и мне локтем заехали. Забавно, в прошлом году тоже был в России, и тоже с фингалом, на другом глазу, опять же из-за баскетбола. Я по выходным играю, это моя терапия против дистресса.



СВЕН ВИНКЕ (LARIAN STUDIOS)



Вверху: В Dragon Commander ожидаются и ночные миссии, а также сражения над морем.

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: NINTENDO

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



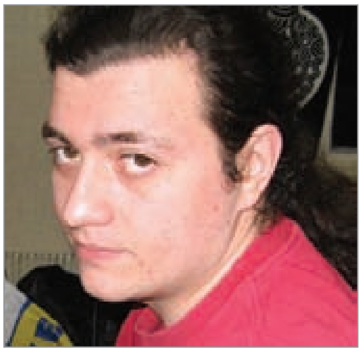
Александр Щербаков

Человек и пароход. Трэш-продюсер. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Евгений Закиров

Игровой журналист, редактор «Страны Игр».



Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. Руководитель проектов в компании Q1.

В этом номере «Страны Игр» есть материал о том, что же происходило с Nintendo в последние десять лет и куда птица-тройка скачет. Хороший повод, чтобы собраться и обсудить, что же мы думаем о консолях компании применительно к российским реалиям. И что нам ждать от Nintendo в обозримом будущем.

АЩ: Мы все, вроде, выросли на «Денди», на портативных системах Nintendo, кто-то на SNES. При этом всем наплевать на Nintendo DS, в которую играет, кажется, только редакция «Страны Игр». Никому она не нужна в России. В глобальном масштабе все, конечно, замечательно. Почему у нас ее никто не любит? Детская она? Марио никому не нужен? Или потому что был традиционный бардак с дистрибуцией и продвижением ее систем? А Sony – это Sony. В то время как Nintendo у нас официально фактически никак не была представлена, особенно после всех замечательных историй со «Стиплером»? Потом же ее представлял «Новый диск», причем на ранних порах, он ее представлял так, что это было со стороны не заметно вообще.

СТ: Вот как раз на первых порах она GameCube и Game Boy Advance двигали хорошо. А вот с Nintendo DS уже было как-то не так.

ЕЗ: Я помню «Новый диск» только потому, что на Горбушке лет семь назад – когда GameCube еще можно было купить – ходишь и ищещь игры для него и лоточек «Нового диска» был единственным местом, где они были. Но цены там были такие, что ты просто смотришь, разворачиваешься и уходишь. Цены были, как сейчас в каком-нибудь магазине «Союз», притом что это была система, которая была никому не нужна.

АЩ: При этом я помню, что на излете GameCube, когда я заходил в тот же «Союз» или какой-то такой сетевой магазин, я видел, что там с хорошими скидками продавалась консоль. Про игры речь особо не шла, а вот консоль – пожалуйста и недорого.

ЕЗ: В «Пурпурном легионе» каким-то образом закупили комплект игр для GC, там можно было что-то найти, включая Resident Evil. А до этого… Я себе и купил консоль только ради него. А потом мне пришлось ехать, искать и, кажется, в центральном «Детский мире» я внезапно откопал за какие-то смешные деньги Resident Evil Zero и, собственно, этот римейк.

АЩ: Я, кстати, на Resident Evil Zero в свое время писал рецензию и именно после этого у меня и появилась мысль купить GameCube себе домой.

ЕЗ: Факт в том, что игры найти было невозможно. Я на Савеловский ездил искать – это без мазы было. Были Mario Karts и джойстик. Все остальное – это или с рук или ищешь по тем местам, где ты обычно игры покупать бы не стал.

СТ: У меня сложилось немного другое впечатление. Меня подсадили на Game Boy Advance. Я видел картриджи везде. Я ехал в Петрозаводск выпить с друзьями, пошел за пивом, зашел в электронный отдел магазина и купил себе там лицензионный Golden Sun – потому что он там был. С GBA я проблем не испытывал. Она достаточно хорошо пошла.

ЕЗ: Портативные консоли – это немного другая история. С консолями все было по-другому. Я хотел купить себе чу-

мовой хоррор Eternal Darkness, но купить я его нигде попросту не мог. Он не продавался в России. Я играл в него у друзей, а дома не мог. Были только варианты вроде магазина Gamepost – тогда он еще назывался E-Shop – который в «СИ» публиковал странички со своими каталогами. С портативными консолями все было принципиально иначе хотя бы потому, что никаких других портативных консолей, кроме GBA, на тот момент не было. И ее покупали родители детям. Там были узнаваемые игры. С PSP было по-другому. Узнаваемых игр там было меньше.

АЩ: Но она стала самой продаваемой игровой системой в России. Хотя и по причинам, не всегда связанным с играми.

ЕЗ: Это портативный медиа-плеер. У GBA не было другого функционала. Его покупали исключительно из-за игр. Вернее, формально функционал был. В Японии, например, выходили серии аниме Pokemon и One Piece. Ну и благодаря пиратским ромам можно было закачать видео в ужаснейшем качестве, с ужаснейшим звуком и 15 кадрами всегда. Теоретически смотреть можно было. Или книжки читать, если приспичило.

АЩ: Если сейчас в России поймать человека на улице – который хоть раз видел игры – и показать классическую игру производства Nintendo, он не поймет, что это и зачем. Оно реально воспринимается как совершенно детские игры. Народ не будет разбираться в том, что новая часть Марио или очередные похождения колобка Кирби, это реально круто, потому что там фантастический геймплей, великолепный левел-дизайн, именно там периодически случаются серьезные инновации и потрясающий полет мысли. Пойдут лучше в Counter-Strike поиграют.

ЕЗ: Я бы насчет инноваций поспорил. Кирби как был Кирби, так им и остался. И Mario Kart.

АЩ: Другой пример. Когда я увидел Super Paper Mario, я чуть не умер на месте. Настолько это великолепно. Но поймай человека на улице. Кто в это будет играть? Людям интересен Counter-Strike, Starcraft II. Или FIFA.

СТ: А что ты будешь делать с Nintendogs?

АЩ: Они что, как-то круто в России продаются?

ЕЗ: Когда в России только вышла Nintendo DS, единственное, что ты мог купить, это были именно сраные Нинтендоги.

Я вспоминаю историю с Германией. Понятно, что там находится штабквартира Nintendo of Europe, но при этом если ты заходишь в любой магазин, который торгует видеоиграми, там куча мерчандайза именно Nintendo. Когда я был на Gamescom, что меня больше всего убило – все были с 3DS.

АЩ: Ну, это все же «развитой Запад».

ЕЗ: Доходит до какой-то фанатичной любви к Nintendo. Когда здесь на стенд Nintendo люди ломились смотреть Марио или Соника – это ОК, это парадокс такой. А когда в пресс-руме справа от тебя сидит представитель Enterbrain, слева – какая-то школота, пришедшая с каких-то любительских сайтов, они все сидят перекидываются Mii. К ним подходит переводчик Enterbrain и спрашивает, какие там особенные персонажи – и они называют Марио. Она: «Что»? У тебя Gamescom, у тебя Tekken висит, Street Fighter, Dark Souls, Modern Warfare. А они: «Марио». Почему? «Он милый». На них смотрят круглыми глазами. Сидят совершенно нормальные люди, играют в 3DS. В Pilotwings Resort, который в России обосрали все.

АЩ: Это, видимо, та самая «высокая культура потребления игр», о которой любят почесать языками некоторые журналисты!

СТ: Согласись, что все эти пресловутые «инновации» – именно с сумасшедшинкой – за последние лет десять делала практически только Nintendo. Я не беру EyeToy. Даже с Nintendo DS – до них никто не догадывался, что по экрану можно чем-то тыкать.

ЕЗ: Догадывались, конечно. Но Nintendo сделала, сказала, что с этим мы будем делать игры и они станут хорошо продаваться.

АЩ: Я помню, когда только анонсировали Wii – тогда еще она проходила под названием Revolution – все очень скептически относились к тому, что показывала Nintendo. Со всеми нунчаками и прочими делами. Никто особо не ожидал, что она станет самой успешной домашней консолью поколения.

ЕЗ: Nintendo еще и пошла по пути той же Sony – которая любит чехлы к фотоаппарам продавать за, простите, 17 тысяч рублей. В том смысле, что ты покупаешь аксессуары. Которые, может, стоят и не очень дорого, но ты обязан их купить. Как показывают в рекламе, ты играешь на Wii с друзьями. Тебе нужны либо три друга с нунчаками и пультом, либо ты их покупаешь домой сам. А эти классические джойстики, которые цепляются к пульту! Ты должен подключить их, положить их на пол и играть. Это полная чушь, но ты платишь деньги, потому что с джойстиком играть тупо удобнее. Более того, многие скачиваемые игры требуют классический контроллер. И вообще я не знаю, как ты ходишь с 3DS без наклейки и чехла!

СТ: Свободно!

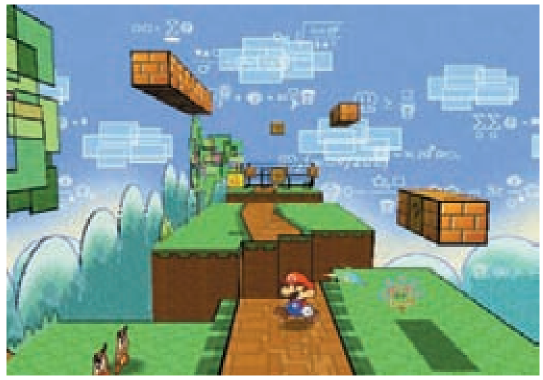
ЕЗ: А в Германии у всех чехол, наклейка, кейс – это в порядке вещей. А еще и у всех моделей верхний экран касается нижнего, поэтому он может поцарапаться. Нужна наклейка.

СТ: Наклейка – это единственное, на что я потратил деньги. И я точно не буду брать Slide Pad. Он мне не впился, в Monster Hunter я не играю.

ЕЗ: Да уж. Ты покупаешь дополнительную фигню, ты кладешь на нее консоль, у тебя появляется дополнительный джойстик, и это требует дополнительного питания. Но Monster Hunter – он в сердце каждого японца. Они не только Monster Hunter Tri G анонсировали, но и еще одну часть. Такой двойной удар. Nintendo, видимо, ожидает, что этим они обеспечат себе в Японии заоблачные продажи на уровне DS. Хотя это сомнительный ход.

СТ: Еще у них есть Pokemon!

ЕЗ: Вот в том-то и проблема, что Pokemon не заявлен – кроме вышедшего Pokemon Rumble Blast. Теоретически – и даже практически – Pokemon может продать что угодно. И в Японии, и в Шта-



Вверху: Super Paper Mario – настоящий довод в пользу покупки Wii. Впрочем, большинство, кажется, покупало систему из-за Wii Sports.



Справа: Excitebike – одна из классических NES-игр, в 3DS-версии которой было включено стереоскопическое изображение. Первые несколько минут с непривычки завораживает.

тах. Но он не заявлен. И я думаю, что не будет заявлен еще долго. Как и в случае с DS – он вышел года через три. Думаю, Pokemon выйдет, когда появится уже третья версия 3DS.

СТ: Ты веришь в ревизию?

ЕЗ: Конечно. Более того, я думаю, что будет версия без 3D. Оно жрет батарейку. Версия будет дешевле и легче.

СТ: Мне кажется, что нет. 3D – это все-таки фишка.

ЕЗ: Я думаю, что это фишка технической мощи и все.

АЩ: Для меня именно стереоскопическое изображение главный selling point.

ЕЗ: Я в Zelda смотрел, потому что это было прикольно. А в Resident Evil: The Mercenaries 3D – але, у меня тут зомби прут, а я буду еще себе глаза ломать. Притом, что когда ты играешь в экшн-игры, ты консоль трясешь.

СТ: Это вопрос привычки и местонахождения.

АЩ: Зачем ты ее трясешь?!

ЕЗ: ОК, портативная консоль – полюбому играешь в транспорте.

СТ: Да, в транспорте я ее отключаю.

ЕЗ: Спрашивается, зачем тебе 3D, если ты его отключаешь?

АЩ: Играй дома! Более того, смех смехом, а я если и куплю 3DS, то именно для этого.

СТ: Ну да, не пялиться в телевизор, а валяться на диване.

АЩ: А что за проблемы с обратной совместимостью на 3DS?

ЕЗ: Она есть, но мнения по этому поводу расходятся. Ты запускаешь полигональную игру – Dragon Quest, например – и ты в принципе не видишь разницы. Модели как были фиговыми, так фиговыми остались.

СТ: Просто на другом экранчике.

ЕЗ: Да. А потом ты запускаешь что-нибудь спрайтовое, олдскульное. Например, я запускал Lunar: Dragon Song. Совершенно кошмарная игра, но допустим, что хочется поэкспериментировать. И видишь весь спектр ада! Ты видишь убитую палитру, размытые спрайты, какую-то фигню с обновлением экрана – у тебя полоски идут. Если у тебя есть оригинальная DS, то лучше на ней и играть.

СТ: Вот теперь нам Женя объяснил, почему Nintendo не стала делать второй порт для обратной совместимости с GBA – иначе бы мы все просто умерли.

АЩ: ОК, что мы знаем про Wii U?

ЕЗ: Мы знаем, что она очень хреново работает. Во-первых, это, конечно, не новый контроллер, как все подумали.

СТ: Баян!

ЕЗ: Но, простите, когда тебе говорят: «Мы представляем новое средство управления»... Смотришь на арты, а там рядом еще какая-то фигня стоит, и это явно не Wii. В итоге Nintendo отказались комментировать эту штуку. Да, у нас будет Aliens, у нас будет дофига всего еще. Но подробностей никаких нет. Единственная подробность, которая сейчас есть – это то, что разработчики не могут отработать систему. Имеется в виду, что перенос изображения с экрана телевизора на экран, собственно, назовем это Wii U... Он, прямо скажем, не работает. Nintendo выпускает какие-то заплатки на программном уровне, но они не исправляют ситуацию. Проблема в чипах, в дешевых деталях, которые требует использовать Nintendo.

АЩ: То есть, проблемы с железом.

ЕЗ: Да. Все эти функции, типа, ты переносишь пульт в другую комнату – это не работает. И в следующем году это очевидно работать не будет. Технический потенциал Wii U – его как бы нет. На словах он выглядит очень хорошо, а на деле он есть только у PlayStation.

СТ: Ты про связку PSP+PS3?

ЕЗ: Да, она работает.

СТ: Во всех двух с половиной играх?

ЕЗ: Какая разница? Если это Monster Hunter в Японии, то у тебя все работает! Причем работает все превосходно. Причем сама функция, что ты играешь на PS3, загружаешь сейв на PSP и продолжаешь играть – она настолько очевидная, удивительно, что ее не придумали раньше.

СТ: В определенном смысле придумали, когда была связка GBA с GameCube.

ЕЗ: Но это использовалось в разное время. А на PS3 это все уже есть, работает, и с выходом PS Vita это будет работать и дальше. Nintendo, как я понимаю, хочет подмять под себя массовую аудиторию: ведь если у тебя есть Aliens и Medal of Honor – это массовая аудитория. Во-первых, это глупо, потому что все это уже есть у других пользователей. Во-вторых, это неизвестно как работает. И в третьих, к тому моменту, как Wii U наконец выйдет, Xbox 720 будет уже не за горами.

АЩ: С другой стороны, анонсируя «взрослые» тайтлы, Nintendo отходит от казуальщины.

ЕЗ: Они анонсировали очень много интересных тайтлов. Проблема в том, что они уже есть.

СТ: Это не эксклюзивы.

ЕЗ: И, главное, имея дома три одинаковые консоли... Куда? Ты мне Zelda давай новую или Paper Mario. А не Aliens, которых я на компе пройду. Как-то так это выглядит. Плюс извечная проблема Nintendo – это сетевой сервис. На всех ее консолях это полный тотальный провал.

СТ: У них же в 3DS нормальный сервис?

ЕЗ: Он не нормальный. Каждый раз, когда совершаешь покупку, ты вбиваешь кредитную карту заново. Ты скачиваешь игру, и тебя выбрасывает в главное меню, на стартовую страницу. И неизвестно, что будет у WiiU с цифровой дистрибуцией. У Sony с этим сейчас все на мази. Мало того что у них есть библиотека игр для PS one, у них сейчас запустились игры для PS2 – любая игра за $9 на твоей PlayStation 3. Супер. Ты посмотришь на библиотеку игр – не в России, а в Штатах, понятно – и ты поймешь, что это великолепно. Что будет делать Nintendo – не понятно.

СТ: Ну, во-первых, у них есть DSiWare – и вообще Ware. Все эти WiiWare...

ЕЗ: Но это три разных Ware. Которые слинкованы вместе, но это три разные системы! Ты же не будешь одну и ту же игру три раза покупать. Или скачивать на Wii U версию для DS. А все идет к этому, то есть ничего нового они не предлагают.

СТ: Но виртуальная консоль – она и в Африке виртуальная консоль. Это, насколько я понимаю, одно из основных преимуществ WiiWare.

ЕЗ: Виртуальная консоль – да. Но на 3DS она представлена очень плохо.

СТ: Пока да. Но они разворачиваются потихоньку. Сейчас NES. В следующем году, вроде бы, пойдут продажи GBA-игр.

ЕЗ: Сейчас NES. В следующем году – GBA. А на Virtual Console для Wii есть всё. Тридцать три стритфайтера, там есть игры, которые на картриджах ты сейчас даже не купишь. И все это есть у тебя на Wii. А как это будет у тебя на Wii U и на 3DS – это неизвестно. Более того. Вспоминая историю с DS: если у тебя обычная DS, а не DSi или DSi XL, то ты в пролете. То есть опять-таки ты покупаешь еще одну консоль. Хотя в этом плане Nintendo сработала хорошо. Если ты покупаешь новую PSP, то ты задумываешься, зачем тебе нужны минус 20 граммов, проживу без этого. А разница между DS и DSi огромна. **СИ**

Внизу: От Nintendo все ждут, в первую очередь, новых Zelda, новых Mario и так далее. А не анонсов Aliens: Colonial Marines для Wii U.



ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

PC
PS3
XBOX 360





Евгений
Закиров

Warhammer 40000: Space Marine

Словосочетание «сопутствующие товары» почему-то раздражает людей и настраивает на негативное восприятие. Вроде как, раз что-то чему-то сопутствует, значит, вещь второстепенная, и нужно искать какой-то оригинал. Space Marine – это такой же «сопутствующий товар», как и книги, комиксы, настольные игры по вселенной Warhammer 40000. А еще – отличный экшн. Раньше такие выпускали по два в месяц, а теперь – даст бог раз в полгода.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:
action.beat'em-up

Зарубежный издатель:
THQ

Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб» (консольные версии)

Российский издатель:
«Акелла» (PC-версия)

Разработчик:
Relic

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Мультиплеер:
vs/team_based, online

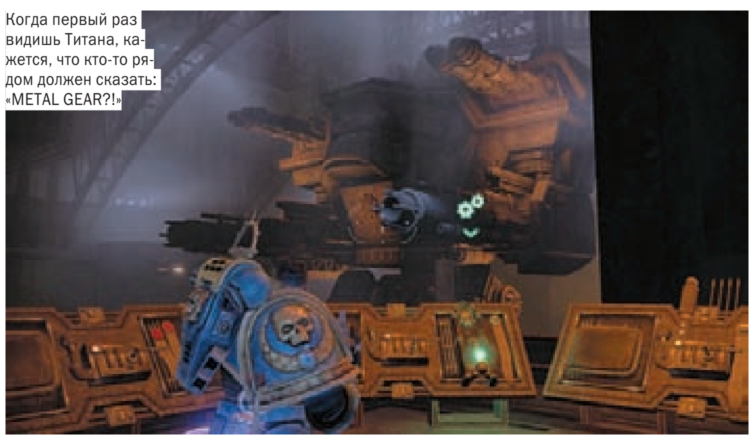
Страна происхождения:
Канада

Уже в продаже



Самый сложный момент в понимании Space Marine – это необходимость смириться с тем простым фактом, что разработчики использовали, наверное, лишь одну сотую возможностей фантастической вселенной. Да, это объясняется сюжетом и в целом вписывается в какой-нибудь сценарий варгейма, но привкус разочарования остается все равно. Мечтали собрать армию тиранидов? Всегда симпатизировали эльдарам? Хорошо, но вот здесь предстоит играть только за «ультрамаринов», а сражаться с орками и позднее с десантниками хаоса. Где-то на фоне еще бегают кадианцы, но повоевать за них не дают, пускай их лейтенант и играет важную роль в этой истории. Поначалу это сбивает с толку, особенно учитывая тот факт, что первые три часа никого, кроме орков, встретить не удастся. Позднее понимаешь, что отказ от мешанины всего и всех пошел даже на пользу – позволил избежать клише и штампов. Наконец, после победы над финальным боссом, игроку показывают лучшую концовку в жанре за последние года два. Я говорю совершенно серьезно: простой, но неожиданный финал Space Marine уж точно лучше того хэппи-энда, что мы видели в Gears of War 3. При этом сами игры, понятное дело, сравнивать не хочется – не тот калибр, не тот охват аудитории.

Как экшн Space Marine – это простая, прозрачная, предсказуемая и очень увлекательная игра, которая время от времени находит, чем удивить, но в остальном удерживает один и тот же ритм и не пытается «выпендриваться». Космический десантник – это машина убийства с дубликатами внутренних органов, воплощение самого слова «война». Он бежит впе-



Когда первый раз видишь Титана, кажется, что кто-то рядом должен сказать: «METAL GEAR?!»

Многопользовательские режимы

Решение сразу отправиться изучать мультиплеер может отбить желание запускать игру второй раз. Дело в том, что режимов тут не так уж и много, а те, которые предусмотрены, сбалансированы просто ужасно. До определенного уровня игроки не могут пользоваться мастерской и раскрашивать своих бойцов, опыт при этом копится очень медленно. Особенно сейчас, когда все увлеченные геймеры получили нужное оружие и ранец и не оставляют новичкам никаких шансов на выживание. Карты тоже вызывают много вопросов: они вроде бы и большие, но неудобные, очень много длинных коридоров и неожиданно узких спусков. В общем, мультиплеер – это не самая интересная составляющая Space Marine.

ред по уровням, которые напоминают составные части диорам для настольного первоисточника – одинаковые, но красивые, внушающие трепет и благоговение памятники незнакомой архитектуры – и уничтожает все, что попадается на пути. Сначала это орки: он врывается в толпу зеленокожих, как ураган, разрезает их клинком, распиливает бензопилой, разбивает им головы огромным молотом. Прятаться за укрытиями? Как было сказано на одной из официальных иллюстраций, «укрытия – это для слабаков». Если героя ранят, то единственный способ восстановить уровень адреналина в крови или, если проще (вернее, если следовать условностям), здоровья – это выполнить изощренное убийство. При этом помимо холодного оружия десантник, конечно, использует весь арсенал огнестрельного. Но что важно: очень редко диктуется выбор той или иной пушки. Потому что здесь, как бы смешно это ни прозвучало, война – это поэзия. Поначалу она не напрягает и двух извилин, но потом превращается в доступный конструктор боевых ситуаций, и это мало того что не отталкивает – напротив, это заставляет поближе подвинуться к экрану и не выпускать джойпад до того момента, пока силы Хаоса не будут отправлены восвояси.

Повторюсь, в Space Marine всегда все прямолинейно. Научился убивать двадцать орков – вот отряд из двадцати таких же зеленокожих с мини-боссом во главе. Разделался с ними – та же ситуация, но еще взрывающиеся зубастики. И это не помеха? Тогда расставим снайперов здесь и здесь, а волны орков пустим по трем коридорам, чтобы космодесантникам некуда было отступать. И это не остановило? Ну, что же, попробую ко всем этому приписать демонов, десантников Хаоса и колдунов… Ближе к финалу уровень сложности подскакивает до невообразимых высот, но остановиться уже невозможно – дикий, примитивный азарт, который последние годы с переменным успехом пытались подменить перестрелками в укрытиях и особенно зрелищными моментами, здесь удерживает мертвой хваткой. Понятно, что это явно не новое слово в жанре, и уж тем более не та игра, ради которой стоит купить консоль или проапгрейдить PC. Но если человеку нравится Warhammer 40000 или просто качественные экшны, то мимо Space Marine пройти просто не удастся.

По сути, это такой StarCraft: Ghost, только тот не сумел добраться до полок магазинов. В том смысле, что значение для фантастической вселенной – огромное, и многое игре можно простить просто за чуть большую персонификацию и драматизм. Вместе с тем, когда захочешь назвать хотя бы два или три недостатка Space Marine, то попросту не сможешь этого сделать. Плохая графика? Да нет же, визуальная составляющая очень сильная. Невзрачный дизайн? А вот и нет – все по канонам, все как любят люди, которые тратят по пятьдесят фунтов на коробочку с миниатюрами. Саундтрек невыразительный? «Фансервиса» мало? Эти претензии можно отметать одним движением руки. Что именно плохо? Что именно не так, как хотелось бы? Ответ напрашивается сам: тот факт, что это все-таки вещь в себе. Чтобы пройти игру до конца, много усилий и времени не потребуется – достаточно около шести часов. Но чтобы получить от прохождения удовольствие, надо дополнительно изучать, копать, разбираться, может быть, просто поймать настроение. В общем, надо именно сделать шаг навстречу.



Вверху: Космодесантники оставляют после себя горы расчлененных трупов зеленокожих. Хотя бои тут, самом деле, не такие зрелищные, как кажется поначалу.

ПРЯТАТЬСЯ ЗА УКРЫТИЯМИ? КАК БЫЛО СКАЗАНО НА ОДНОЙ ИЗ ОФИЦИАЛЬНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ, «УКРЫТИЯ – ЭТО ДЛЯ СЛАБАКОВ».

ОЦЕНКА 7.5



Десантник слева непростительно часто спорит с Капитаном Титом. Время от времени он напоминает ему про кодекс, а в финале…

PC
PS3
XBOX 360





Артем Сенаторов

FIFA 12

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Каждый сентябрь в продажу поступают свежие футбольные симуляторы, игровая пресса выдумывает громкие заголовки, вроде PES vs. FIFA, а издатели внимательно следят за оценками в рецензиях. Итак, что принес нам год две тысячи одиннадцатый?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sport.football
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op,vs, online
Страна происхождения:
Канада

Уже в продаже



Что сразу вызывает некоторое недоумение – так это лицо российской обложки. Приглашение Березуцкого – выбор если не странный, то, по крайней мере, неочевидный. Судите сами, впервые с витрин магазинов на нас смотрит защитник, то есть человек, от которого ждать забитых голов, по большому счету, не приходится. И это помимо того, что к братьям-близнецам Васе и Леше отношение в стане любителей футбола и так, мягко говоря, неоднозначное. Кроме этого, неясна длящаяся не первый год любовь «электроников» к Кака. Бразилец сейчас объективно не в форме. Натянутые отношения с наставником «сливочных» Жозе Моуриньо не позволяют форварду получать постоянную игровую практику, возможно отсюда – и спад результативности. Согласитесь, семь мячей за сезон – это крайне скромный показатель для такого нападающего. Одним словом, фавориты FIFA, по текущему уровню игры, на голову проигрывают прошлогоднему и теперешнему «лицам» PES – Месси и Роналду.

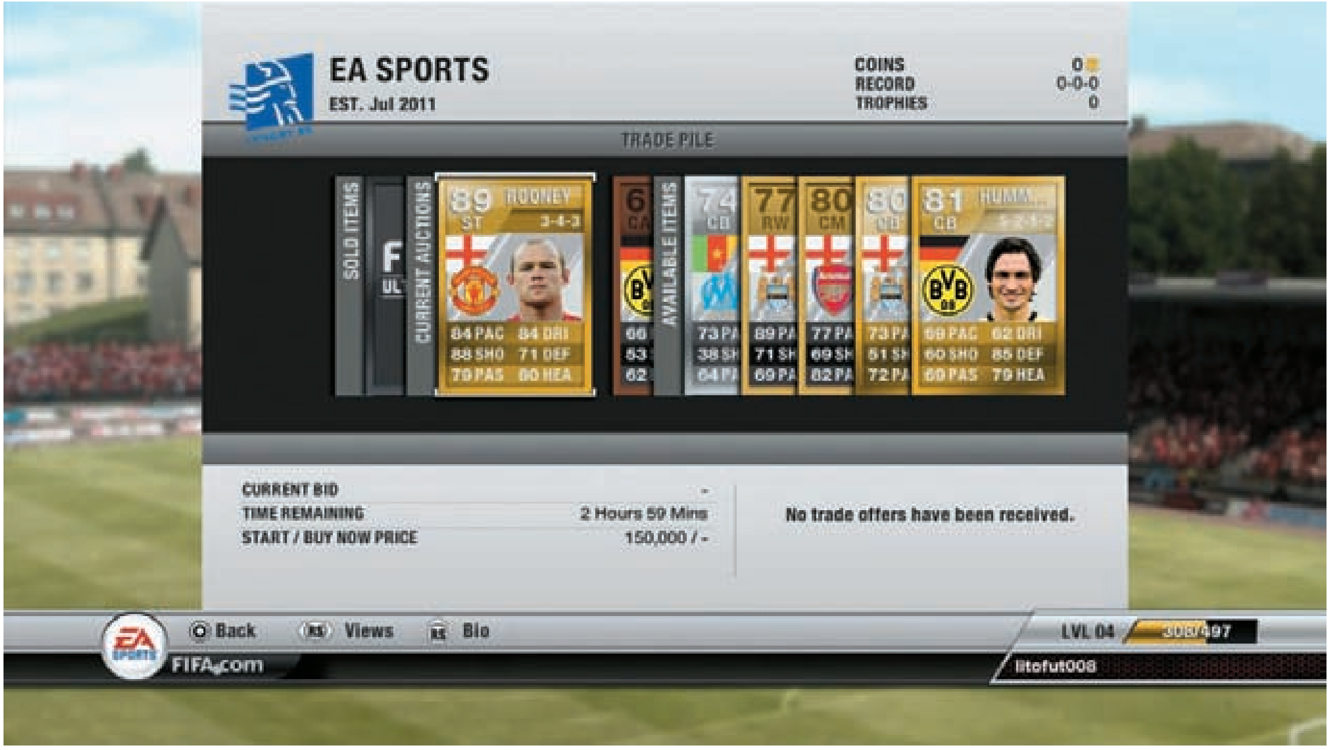
Напомним, что сериалу FIFA приходится бороться сразу с двумя соперниками. Каждый год канадцы должны обставить не только прямого конкурента от Konami, но и самих себя образца прошлой осени. Причем, неизвестно, какая из этих задач сложнее. И хотя разговоры, что EA делают аркадную попсу, уже стихли, рынок заставляет ежегодно доставать из рукавов все новые козыри. В этом году ставка на следующие нововведения. Во-первых, это Player Impact Engine. Программное ядро призвано более точно просчитать поведение игроков на поле. Проще говоря, каждое столкновение, падение и вообще движение виртуального футболиста отныне соответствует реальному аналогу, физика просчитывается честно, и конечности спортсменов не проходят друг сквозь друга. Следующая новинка именуется Precision Dribbling – система более аккуратных и точных финтов. Борьба накоротке теперь позволяет «развернуться» не только быстропальцевым кудесникам мяча, но и гренадерам, способным лишь «раскачать» своего визави. А вот нехитрый принцип «вперед и с ударчиком» уже не пройдет.

В новой FIFA, чтобы привести команду к победе, требуется немалое внимание уделять и обороне. Грамотный подбор позиции, персональная опека ключевых форвардов соперника, перехват мяча – вот чем придется всем нам заниматься постоянно. Но футбольным «стахановцем», пашущим за одиннадцать человек одновременно, быть не нужно. Игроки, в зависимости от навыка и территориального положения, сами постараются максимально выгодно расположиться на поле.

Попробовать свои силы мы можем в 29 профессиональных лигах. Плюс есть еще одна – «Остальной мир», принцип формирования которой остается загадкой. Из дюжины вошедших в нее клубов три – греческих и три – аргентинских. Еще два из ЮАР. По одному представителю заявлено от



В игре не так часты желтые карточки – игроки обычно выполняют подкат чисто или вовсе промахиваются.



Вверху: Торговля, конечно, поплоше, чем в FIFA Manager, но тоже весело.

Турции и Украины (донецкий Шахтер). Дополняют картину «сборные»: «World 11» и «Classic 11» – команды лучших игроков современности и прошлого по версии EA. При этом, к примеру, пробившиеся в групповую стадию лиги чемпионов кипрский «АПОЭЛ», белорусский «БАТЭ» и румынский «Оцелул» оказались в пролете. Также несколько обидно за киевское «Динамо», уж слишком много у россиян с этой командой связано воспоминаний. Украины, кстати, нет даже в списке сборных. Помимо наших соседей, в числе «оставшихся за бортом» – Китай и Чехия. Видимо до сих пор не утихает эхо скандалов с договорными матчами. Восполнена сия потеря введением в строй пяти новых национальных сборных, среди которых такие «державы» футбола, как, к примеру, Перу и Египет. Тем не менее, эстетам будет приятно видеть разнообразие реальных команд и настоящих же игроков. Ведь не каждый любитель виртуального футбола способен закрыть глаза на дикость вроде «London FC» (название «Челси» в PES 2012). Все-таки во втором десятилетии двадцать первого века хочется играть в лицензированный симулятор. Без обид, уж как хотите…

Игроков своей команды придется холить и лелеять. Шутка ли, AI ставит своей постоянной целью переманить самых талантливых футболистов в другие клубы. Так что «атмосфера в коллективе» – уже не пустые слова. Не выставив, к примеру, на ответственный матч ключевого плеймейкера (который при этом и так не очень доволен администрацией), можно с ним хорошенько поругаться. Футболист способен, к примеру, развернуть кампанию в прессе против своего наставника (а наш брат-журналист только того и ждал!). Тут как тут уже и агенты конкурентов, заманивающие «звезду» лучшим контрактом и гарантиями выступления в основном составе. Будем лавировать! С другой стороны, на агрессивном поведении коллег по цеху можно неплохо нажиться. Чем ближе закрытие трансферного окна, тем большую сумму готовы выложить толстосумы-конкуренты. Так что смело придерживаем Березуцкого до последнего дня. Правда, даже отдав Васю «на флажке», приличный капитал не сколотить, ведь стоимость футболистов теперь «приближена к реальной». Проще говоря, защитник никогда не будет оцениваться в такую же сумму, как забивной форвард, будь он хоть Тони Адамсом в молодости. Возраст, кстати, на деньгах сказывается все же заметно. У многих футболистов имеется нереализованный потенциал, за который тоже придется доплачивать. То есть, ждите фраз в духе «да, этот парень пропустил три мяча между ног в одном матче. Но вы бы знали, какой у него потенциал! Так что три миллиона, и он ваш!»

ЭСТЕТАМ БУДЕТ ПРИЯТНО ВИДЕТЬ РАЗНООБРАЗИЕ РЕАЛЬНЫХ КОМАНД И НАСТОЯЩИХ ЖЕ ИГРОКОВ, ПРАВА НА КОТОРЫХ БЫЛИ ОФИЦИАЛЬНО КУПЛЕНЫ EA

Обладатели FIFA 12 теперь могут не ограничиваться простыми онлайн-поединками друг с другом и разной «мелочовкой» в духе загрузки новых комплектов форм. Канадцами запущен сервис EA SPORTS Football Club (доступна пользователям PC, X360 и PS3), где каждый геймер будет вносить свою скромную лепту в формирование эдакой виртуальной футбольной вселенной. Принцип



действия понять нетрудно – все локальные события сказываются на… эм… карме (более точного слова, пожалуй, не подобрать) участника EASFC. Теперь филонить на матчах с аутсайдерами уже не с руки, можно испортить личную статистику, которая отражается и на общем рейтинге клуба в сообществе. Также влияние оказывают реальные футбольные события – игроки в FIFA 12 могут «дублировать» сыгранные матчи своих клубов, переписывая (или подтверждая) таким образом футбольную историю (режим Support Your Club). Набранный здесь опыт пригодится и в других спортсимах от Electronic Arts, к примеру, в новой FIFA Street.

Сопровождают эмоциональными репликами баталии на зеленых газонах двое англичан. Первый – Мартин Тайлер(Martin Tyler), выбранный соотечественниками лучшим комментатором десятилетия. Компанию ему составляет экс-игрок лондонского Арсенала и сборной Англии Алан Смит(Alan Smith), который также в деле уже далеко не первый год. Ветеран футбола заменил на посту у микрофона всем прекрасно знакомого (по голосу конечно) и, казалось, бессменного Энди Грея (Andy Gray). Ну, как известно, все что ни делается – к лучшему. Тем более, что в российской версии игры есть свои комментатор – Юрий Розанов и Василий Соловьев.

Новая FIFA – это, безусловно, шаг вперед. Она заметно отличается в геймплее от предшественницы, а значит уже заслуживает внимания. Electronic Arts явно старались оправдать свое название и превратить игру в произведение искусства. Фанатам сериала уж точно понравится. Новичкам, только открывающим для себя мир спортсимов, возможно, придется поначалу непросто, но режим тренировки и матчи с простыми компьютерными соперниками помогут им освоиться в этом жестоком футбольном мире.

ОЦЕНКА 9.0



ИГРОКИ В FIFA 12 МОГУТ «ДУБЛИРОВАТЬ» СЫГРАННЫЕ МАТЧИ СВОИХ КЛУБОВ, ПЕРЕПИСЫВАЯ (ИЛИ ПОДТВЕРЖДАЯ) ТАКИМ ОБРАЗОМ ФУТБОЛЬНУЮ ИСТОРИЮ



ВПЕЧАТЛЕНИЯ НОВИЧКА

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Честно признаюсь, до этого я играл в футбольные симуляторы ровно два раза. Первый – году эдак в 1990, на PC под управлением MS DOS, название игры не помню. Второй раз – в симулятор Euro 2008, сами понимаете в каком году и под влиянием чего. Собственно футболом (как болельщик) я увлекаюсь, и эту свою любовь я уже успел транслировать в 200+ часов за FIFA Manager 2010 и 300+ часов за Football Manager 2011. Теперь вот на очереди – FIFA 11.

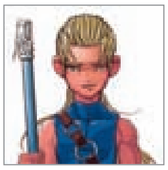
Первое впечатление: очень красиво и совершенно непонятно. То есть, игра настойчиво затаскивала меня в онлайн, просила придумывать какие-то логины, вводить коды, соединяться с серверами, хотя я хотел для начала просто сыграть один матч с компьютером. Разобравшись с управлением в удобном обучающем режиме, я минут десять потратил на то, что бродил по главному меню и втыкал в названия его пунктов. «Сезон равной игры» – что это? К счастью, методом тыка я нашел все, что нужно. Попробовав и «Быстрый матч», и полноценный сезон, где я успешно побеждал компьютерных противников, мне захотелось посмотреть и на онлайн. Не зря же логины вводил, да? И тут меня ждал жестокий удар по самолюбию. Вроде бы «равные» по рейтингу противники меня выносили со счетом 0:5 или 0:6 – и так до бесконечности. Опустившись на дивизион ниже, я все равно проигрывал, и был безумно счастлив моему первому голу и проигрышу со счетом «всего лишь» 1:2… А еще я заметил, что пальцы чертовски устают, аналоги на джойпаде скрипят, и вообще – утомительное это дело, виртуальный футбол. Поиграл – как будто сам на стадионе побегал.

Что мне очень понравилось – так это то, что матчи очень похожи на реальные трансляции. Не визуально (кого сейчас удивишь графикой), а именно по духу, по атмосфере. В игроков веришь, их хочется ругать за промахи и хвалить за точные пасы и удары. Думаю, воспроизвести вот эту неуловимую прелесть футбола было самой главной задачей для EA Canada. Что не понравилось – так это натужные, искусственные реплики Соловьева, в отличие от комментариев Розанова, которые звучат действительно по-футбольному, уверенно, со знанием дела и с любовью к игре. Впрочем, может быть, так оно и задумывалось: хороший комментатор и плохой комментатор!


ТНТ
с понедельника
по четверг
20:00
УНИВЕР
НОВАЯ
ОБЩАГА

PC
PS3
XBOX 360





Сергей Цилюрик

Driver San Francisco

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Оригинальный Driver был одной из первых гоночных игр с открытым миром, предвосхитив успех Grand Theft Auto III. В 2000-х сериал канул в Лету, но новая часть имеет все шансы сделать Driver вновь актуальным.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Ubisoft Reflections
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Windows
Мультиплеер:
vs/team_based, local/online
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ СТРАНА ИГР

Одной из главных «фишек» первой части Driver были города, в которых разворачивалось действие игры. Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелес и Нью-Йорк моделировались так, чтобы соответствовать настоящим не только внешним видом, но и географией. Это у них, конечно, получилось с переменным успехом (год назад во время работы над материалом про Нью-Йорк я запустил Driver и «столицу мира» в тамошней ипостаси вообще не признал), но человек, с этими городами не знакомый, мог и не заметить подвоха.

И, конечно, подкупала «фриплейность». Невидимые стены отсутствовали, маршрут при выполнении каждой миссии можно было выбирать самому, а при желании – и вовсе кататься по городу сколько душе угодно. И это – на старушке PS1!

Тем же могла похвастаться и вторая часть, в которой вдобавок появилась и возможность выходить из машины и пешком искать себе новое средство передвижения. При этом игра оставалась бескровной: главный герой, работающий под прикрытием полицейский Джон Таннер, людей не давил (впрочем, в этом была их заслуга – очень уж умело они выпрыгивали буквально из-под колес), а во время беготни от машины к машине ничего делать и не разрешалось.

Но затем последовала покорившая чарты продаж GTA3, и разработчики в попытках скопировать ее успех выдали Таннеру оружие и превратили толковую аркадную гонку в бестолковый боевик, заслуживший в «СИ» титула «разочарование года». За ней шла Driver: Parallel Lines, которую никто толком и не заметил: в ней рассказывалась история совершенно нового персонажа, да и разочарование публики в третьей части дало о себе знать. Лишь через пять лет после выхода Parallel Lines Reflections снова возвращаются к своему главному гоночному сериалу – возвращаются к его корням, настрого запрещая герою выходить из авто.

Как следует из названия, действие новой части целиком и полностью разворачивается в городе имени святого Франциска. Это, само собой, пошло на пользу детализации: общая протяженность дорог составляет 335 км и охватывает не только собственно Сан-Франциско, но и другие окружающие одноименный залив города, и практически все достопримечательности Фриско в том или ином виде появляются в игре. Самое же главное – город узнаваем. И не только потому, что таких крутых улиц больше нигде нет.

При этом, конечно, география города в «Драйвере» оказалась не только заметно упрощена, но и изменена: так, мост, соединяющий Сан-Рафаэль с Ричмондом, не позволяет выехать в собственно Ричмонд, продолжаясь чудесным образом через весь залив и плавно перетекая в мост между Оуклендом (также недоступным) и даунтауном Фриско. А известная на весь мир извилистая секция Ломбард-стрит не только заметно разрослась вширь, но и переехала в западную часть города, поближе к маяку.

Кататься по самому известному городу северной Калифорнии нам предстоит все за того же Джона Таннера. И ничего страшного, если вы пропустили предыдущие выпуски сериала с Таннером в главной роли: Driver San Francisco вообще никак не ссылается на его предыдущие подвиги. Здесь уже начальный ролик расставляет все на свои места: вот наш бравый герой, вот его шутливый чернокожий напарник Джонс, а вот Чарльз Джерико, бандит и негодяй, посаженный усилиями Таннера за решетку. Преступ-

Справа: С полицией здесь все куда проще, чем в ранних частях: однажды оторвавшись от «хвоста», можно больше не беспокоиться – копы сразу забывают, кого искали. Разозлить же их сложно – соблюдение ПДД в Сан-Франциско, очевидно, никого не волнует, и единственный способ заставить их погнаться за Таннером – протаранить их. Впрочем, они и от этого будут уклоняться…





Периодически Таннер получает довольно толстые намеки, что все это – лишь его сон. Чем ближе к пробуждению, тем больше сюрреалистичного начинает окружать Таннера.

ник бежит, а обуреваемый вендеттой Таннер преследует его, попадает в серьезное ДТП и оказывается в коме до конца игры. Не ожидали?

Да, действие практически всей игры разворачивается в голове у Таннера, пока тот лежит на больничной койке. Включенный в его палате телевизор доносит до сознания героя новости о проделках Джерико на свободе, и Таннер, колеся по иллюзорному Сан-Франциско, пытается разгадать коварный план своего заклятого врага.

Это ему дается непросто. Словно совесть начинает диктовать ему свои условия: нельзя, мол, все время преследовать собственные интересы, когда у жителей Фриско тоже есть проблемы – надо помочь! Поэтому сюжетная кампания на две трети состоит из миссий, которые кажутся побочными, но на деле обязательные.

Как же именно Таннер помогает этим людям? Делая все за них. Он их подменяет – в буквальном смысле. Поскольку все происходящее, по сути, его сон, он может перенестись за руль любой машины в городе и приняться отыгрывать роль ее водителя – пассажиры-то не в курсе, кто на самом деле сидит рядом с ними.

Эта особенность, именуемая Shift («вселение» в русской версии), лежит в основе всей игровой механики Driver San Francisco, и благодаря ей давно знакомые гоночные клише начинают играть новыми красками. Преследуем преступника за полицейских и неудачно вписываемся в поворот? Нет проблем – переселяемся в другой автомобиль и продолжаем погоню, не теряя скорости (оставленные без присмотра «свои» машины следуют по нужному маршруту сами, не предпринимая, впрочем, никаких попыток одержать победу). В заезде нас подло



У всех машин в городе один и тот же номер – DRV-SF.


Слева: DSF – одна из немногих современных игр, сохранивших split-screen мультиплеер.

обогнал противник? Выбираем едущую по встречке машину поувесистей и уверенно ведем на лобовое столкновение – пока он от этого оправится, можно будет запросто его обогнать.

Умение вселяться в других водителей играет на руку и динамике игры. Машина плохо подходит для данного за-

В НОВОМ ТВОРЕНИИ UBISOFT REFLECTIONS ДЕЙСТВИЕ НЕ ПРЕКРАЩАЕТСЯ НИ НА МИНУТУ – ЕСЛИ САМ ИГРОК ТОГО НЕ ЗАХОЧЕТ.


Внизу: Несмотря на то, что в DSF Алькатрац маленький, низкополигональный и вообще никому не нужный, сюжет определенно заставляет вспомнить тот самый фильм Майкла Бэя.

ПРО МУЛЬТИПЛЕЕР



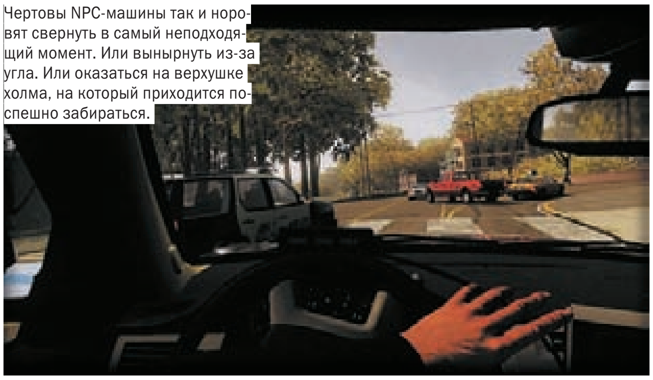
DSF – первый «Драйвер» с онлайн-мультиплеером, и для дебюта он справляется неплохо. Shift играет огромную роль и здесь, позволяя создать такие режимы, о которых раньше в гонках слыхом не слыхивали. Салочки, например. Салочки на машинах, когда любой NPC из идущего впереди трафика может вмиг обернуться противником – интересно в теории, но на практике умные оппоненты запросто могут уехать поглубже в какой-нибудь парк, где не водятся машины для вселения, и прождать там до своей победы. Оживляет Shift и классические перебранки полицейских и бандитов – точнее, одного, на которого ополчается команда умеющих менять машины копов. Или режим Trailblazer, в котором нужно зарабатывать очки, находясь позади едущего куда глаза глядят желтого автомобиля: отставшие могут перепрыгнуть в машины, едущие чуть впереди него, и пристроиться куда надо. Представьте себе только, какая катавасия там творится при игре вшестером! Хуже всего, правда, наличие в здешнем мультиплеере прокачки с получением перков (на манер современных шутеров) и кривой мэтчмейкинг. Когда в одном заезде с новичками участвует поганец 30 уровня, не только научившийся беспроигрышно преодолевать любые препятствия, но и обладающий увеличенным запасом быстрее восполняющейся Shift-линейки, очень хочется такой мультиплеер быстренько бросить.

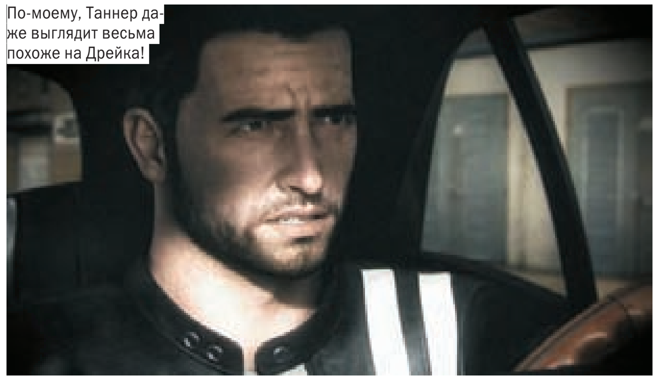
ОЦЕНКА: 6.5

дания? Берем новую прямо по пути! До миссии нужно далеко ехать? Выходим на карту города и летим к цели прямо по ней! Таким изящным решением DSF исправила один из главных недостатков Burnout Paradise – длительные пустующие перегоны между уровнями. В новом творении Ubisoft Reflections действие не прекращается ни на минуту – если сам игрок того не захочет.

У воображаемого Таннера в наличии и другие силы (на их применение, как и на Shift, тратится специальная линейка, заполняющаяся во время езды). Одна – банальное ускорение. Вторая – этакий размах перед ударом, то есть, тараном: управляемое авто буксует, пока удерживается кнопка, а потом впечатывается со всей силы в выбранную мишень.

Есть чем заняться в DSF и помимо прохождения: здесь и испытания на время, в которых надлежит ставить


Чертовы NPC-машины так и норовят свернуть в самый неподходящий момент. Или вынырнуть из-за угла. Или оказаться на верхушке холма, на который приходится поспешно забираться.


По-моему, Таннер даже выглядит весьма похоже на Дрейка!

БЛАГОДАРЯ НОВОВВЕДЕНИЯМ ИГРАТЬ В DRIVER SAN FRANCISCO ВЕСЕЛО. ВЕСЕЛО ТАК, КАК НЕ БЫЛО СО ВРЕМЕН BURNOUT REVENGE.

рекорды, и куча всевозможных заданий (например, поддерживать определенное время высокую скорость по встречке или продрифтовать столько-то метров). На полученное за их выполнение вознаграждение можно приобретать новые гаражи и машины, а заодно и прокачиваться, увеличивая Shift-линейку или приобретая способность видеть за версту предметы, которые надлежит собирать. Здешняя валюта, к слову, именуется силой воли, и Таннер получает ее (крохи, конечно, но все же) в том числе и за трюки, и за опасную езду.

Driver San Francisco даже не пытается быть серьезной. Таннер трещит без умолку, и его преисполненные сарказма комментарии довольно сильно напоминают другого болтливого героя видеоигр – Натана Дрейка, на харизме которого держалась добрая половина шарма Uncharted. Даже тембр голоса похож! При этом значительная часть диалогов в DSF не заскриптована, а происходит спонтанно, в зависимости от ситуации, в которой оказывается Таннер и его пассажиры. Как в Left 4 Dead, в общем. Схожести придает и количество записанных реплик – оно огромно, так что запросто можно услышать новые фразы при перепрохождении миссий.

Не обошлось и без шероховатостей. Графика в игре, прямо говоря, не фонтан – особенно это заметно, когда видеоролики чередуются со сценками на движке. Зато 60 FPS! Аварии выглядят довольно банально и при этом одинаково – машины немного мнутся, но никогда не взрываются (даже бензовозы), никогда не деформируются сверх меры – да что там, ни в одной машине никогда не срабатывают подушки безопасности! Обилие лицензированных авто, очевидно, порадует любителей (к коим я не отношусь), но на небольшое число нелегковых машин нельзя не пожаловаться.

А еще это, наверное, первая игра, где мне категорически не понравился саундтрек. Если в других подобных играх всегда изобиловали бодрые рок-песни, а то и классика (в обеих частях Saints Row только и делал, что слушал Classic FM!), то здесь превалируют вялый трип-хоп, пресный рок-н-ролл, фанк и иже с ними. Впрочем, Локализацию тоже хвалить не за что: она выполнена на среднестатистическом уровне, без изюминки, что для игры с таким количеством шуток фатально.

За исключением этих недостатков, впрочем, DSF – игра отличная, без сомнений, лучшая в сериале. Куча разновидностей миссий, качественный сценарий, увлекательная прокачка и возможность менять машины как перчатки – благодаря этому всему играть в Driver San Francisco весело. Весело так, как не было со времен Burnout Revenge.

ОЦЕНКА 8.0

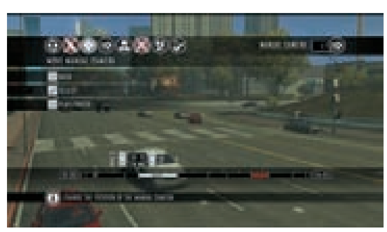
Внизу: В первых частях падение машины на крышу означало провал. Driver San Francisco куда более лояльна к игроку.





Слева: Людей здесь по-прежнему сбивать нельзя. Они нечеловечески ловки и, хоть больше не прыгают в дома сквозь стены, запросто могут просочиться через машину Таннера без каких-либо последствий.

В Driver San Francisco наличествует и привычный для сериала режим кинорежиссера, позволяющий самостоятельно расставить виртуальные камеры и создать ролик на основе собственных заездов. Увы, этот аспект игры ничуть не эволюционировал с самой первой части. Для сравнения можете глянуть на клип, смонтированный мной давным-давно из записей survival-режима оригинального Driver (по иронии, там как раз Сан-Франциско): http://youtu.be/MN5Kj1CUYoo







9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Российский издатель:
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
co-op: до 4 (кампания), до 5 (режим «Орда»), team_based: до 10
Страна происхождения:
США, штат Северная Каролина

Рецензию ищите **в №10 (326)**

Пост-обзор

Оценка Gears of War 3 в прошлом номере во многих аспектах – своего рода аванс, жест доверия, которое игре ещё предстояло подтвердить. Тогда, за две недели до релиза, у нас ещё не было возможности в полной мере оценить сетевые функции, удостовериться в высоком качестве соревновательного мультиплеера и гибкости кампании, рассчитанной на четверых игроков разом. Сегодня, спустя множество сетевых баталий, мы готовы вынести окончательный вердикт. Gears 3 и впрямь завоёвывает Сеть.

Gears of War 3

Warzone

Мультиплеер за рамками сюжетной кампании, оставивший самые приятные впечатления в дни бета-тестирования, ничуть не подурнел – напротив, работа над ошибками была проделана наилучшим образом. Выделенные сервера, изменённый матчмейкинг, подправленный баланс и перестроенные с учётом полученных результатов карты пока полностью оправдывают себя: можно со всей уверенностью утверждать, что онлайн-баталии Gears 3 – лучшие в сериале. Пусть на первый взгляд изменилось не так много, каждый шаг разработчиков видится абсолютно верным. Во всяком случае, пока.

King of the Hill

Улучшения режима Horde нельзя не заметить: здесь и продолжительность, и заметно большее разнообразие, и отрегулированное поведение врагов, и существенно возросшие тактические возможности. Многие из тех, кто предпочитает co-op сугубо соревновательным режимам, наверняка надолго поселятся в знакомой ещё по прошлому выпуску Gears «Орде», благо она и больше и лучше, чем раньше. Увы, для дебютировавшего режима Beast столь тёплых слов не найти: короток, лёгок, не слишком хорошо продуман. Представленная механика, впрочем, достаточно любопытна, и мы с нетерпением ждём развития темы в будущих обновлениях игры.

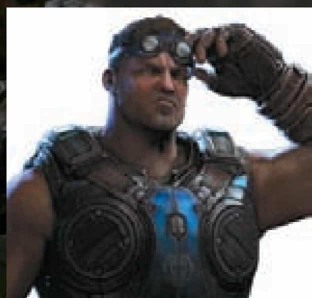
Co-op: 4 players

Подтвердилась главная гипотеза: кампания Gears 3 и в самом деле изначально рассчитывалась на четверых, и только на четверых. Даже нормальный уровень сложности в полностью укомплектованной команде обеспечивает вполне приличный вызов для каждого игрока. Все те нюансы боевой системы, планировки уровней и баланса оружия, что ускользают от геймера-одиночки практически на любом уровне сложности, в команде проявляются во всей красе. С переходом на сложность hardcore, с включением базовых мутаторов No ammo и Headless chicken и отказом от непробиваемых ботов, игра наконец-то обретает своё лицо, раскрывается во всей красе и быстро (лишь подождите завершения пролога) напоминает, за что миллионы игроков по всему миру почитают её лучшим шутером от третьего лица. Да, с позиции сюжета, подачи и всего того, что Gears 3 имеет предложить игроку-одиночке, всё ровно так, как мы и рассказывали в прошлом номере. Однако теперь мы не предполагаем – мы знаем точно: эта игра не для одного, она для четверых.

ПОСТ-ОБЗОР

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Юрий Левандовский



СТАТУС: Сам себе режиссер

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Uncharted, Army of Two

Никогда не был фанатом этого сериала, хоть и прошел все части. Не знаю, почему вокруг игры выстроился такой культ, не срослось у меня с большими квадратными мужиками – предпочитаю что-то более беспечное, вроде Uncharted или Army of Two.

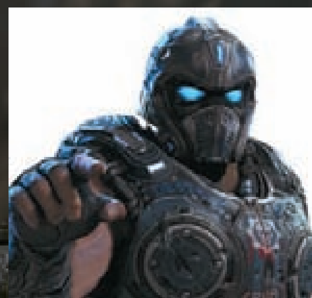
Геймплей
Как можно описать геймплей? «Шутер от третьего лица с укрытиями». Да, теперь нас всё настырнее выгоняют из-за коробок, и вдобавок они всё чаще оказываются разрушаемыми. Но это все тот же Gears of War, лишь чуть более динамичный.

Графика
Вот сколько бы я ни смотрел в экран и ни пытался внушить себе, что графика красивая – не вижу. Да теперь тут есть объёмный свет, лучи солнца, прорывающиеся сквозь дыры, взрывы стали симпатичнее... Но это больше не передовая – впереди планеты всей – графика, во многих играх теперь не просто так же, но иногда и лучше.

Общее впечатление
Один из многих блокбастеров этой осени. А для меня – очередная игра про больших мужиков, которые, (зачастую с кривой анимацией) вырезают локустов. Да, красивая, добротная, массовая, но всё же я предпочту пройти еще раз каждую Army of Two, чем следить за душевными переживаниями местной братвы.

8.0

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears of War, Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Играл еще в kill.switch, основоположницу шутеров с укрытиями, но нравился Heavy Metal: F.A.K.K. 2, этакий «Квейк» с топорами и мечами. Одиночные кампании Gears of War были пройдены и перепройдены, а вот мультиплеер не затянул. Нисколечко.

Геймплей
Пусть суть «Шестерней» не изменилась, и мы все так же вынуждены играть в прятки с дробовиком в руках, ставка нынче сделана не на количество врагов, а на их разнообразие, качество. Отныне игра еще сильнее заточена под командные действия, обретая черты MMO.

Графика
Программисты Epic превзошли сами себя. Отличная работа с освещением, высокая детализация, много действия в кадре и при этом все быстро и плавно. Другой вопрос, как относиться к местной стилистике. Мир «Шестерней» громоздок и неуклюж. Мужские персонажи пугающе массивны, а женские – лишены утонченности.

Общее впечатление
Ставка сделана на команду из четырёх игроков, и это хорошо и плохо одновременно. Играть с друзьями весело и интересно, а вот в одиночестве игра теряет львиную долю очарования. И если вы не уверены, что найдёте команду, подумайте, а нужен ли вам забег по чекпойнтам в одиночестве?

8.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Gears, Army of Two, Earth Defense Force

Полюбил Gears с первого взгляда, и только ради неё, коллекционной, купил в своё время Xbox 360. Именно мультиплеер Gears для меня – «основная» игра, и сравниться с ним до сих пор не смог ни один сетевой TPS. Вдобавок обожаю co-op, а в Gears он всегда на высоте.

Геймплей
Тонкий – очень тонкий – тюнинг знакомой механики, в первую очередь адресованной мультиплееру, и только потом приспособленной под сингл. Сам сингл хорошо заточен под игру командой, но, увы, менее пригоден для одиночек и даже дуэтов.

Графика
Мне очень нравится арт-дизайн, нравится с самой первой части. Gears действительно выделяется своей стилистикой на фоне прочих милитари-шутеров, не ударяясь при этом в поп-фантастику про инопланетян и скафандры. Технически Gears 3 сильнее предшественниц, да и по большому счету красивее. Вот только лица пластилиновые ей не идут.

Общее впечатление
В цифрах и фактах Gears 3 – лучшая. Лучший co-op в кампании, лучший набор мультиплеерных режимов, лучшие механика и графика и, конечно, по-прежнему самые сочные хедшоты в жанре. Но мрачная лаконичность первой части мне всё-таки милее фейерверков второй и кордебалета третьей.

9.5



Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

PC
PS3
XBOX 360

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:
action.first-person/role-play.action

Зарубежный издатель:
Deep Silver

Российский издатель:
«Акелла»

Разработчик:
Techland

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Мультиплеер:
co-op.online (до 4)

Страна происхождения:
Польша

Уже в продаже

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
СТРАНА ИГР

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ (ПК-ВЕРСИЯ)

Dead Island

Польский мультиплатформенный движок Chrome давно и успешно конкурирует с американскими и японскими аналогами, причём выступает подчас даже в самых неожиданных жанрах. На сей раз нас пытаются удивить идейной наследницей Diablo и Borderlands – обширной курортной «песочницей», полной самых настоящих зомби.



Слева: Сколько ни прокачивайся – зомби не отстают, и со временем становятся только злее. Но не они наиболее опасны, а люди и особые заражённые. Не сказать, что к каждому нестандартному противнику нужен действительно нестандартный подход, но в общей толпе они заметно выделяются и требуют к себе если не уважения, то уж внимания и опаски.

Dead Island ненавязчива. Её можно быстро пробежать по диагонали, колотя по кнопке приёма/сдачи сюжетных квестов, матерясь на каждого встреченного зомби и искренне недоумевая, где же то обаяние, о котором вторую неделю распинается горстка шибанутых фанатов с форума, и чем они вообще занимались на этом острове мифические десятки часов. Можно зло и в голос ржать породистым мерином над неказистостью NPC и их неуклюжими, картонными попытками изобразить жизнь на заданных декорациях. А наткнувшись на комнату с прикованной к постели заражённой женщиной, извивающейся и рычащей перед потухшим глазом забытой кем-то видеокамеры, вы вольны как домыслить трагедию, так и счесть всё происходящее фарсом.

Dead Island удивительно неприхотлива – довольствуется лишь теми, кто готов ею увлечься, плюнуть на всё и отправиться к океану бродить у воды. И я сильно сомневаюсь, что оба миллиона отгруженных в магазины коробок попали в нужные руки. (А продано по миру уже почти полтора миллиона копий, причём доля ПК-версии меньше одного процента.) Проверить себя довольно легко: в начале игры невозможно не наткнуться на обычный пляжный мяч, как невозможно удержаться от того, чтобы его пнуть. А потом ещё разок, и ещё. И если каждый следующий раз всё так же хочется пинать мячик снова и снова, если хочется проверить, как далеко с ним можно забрести навстречу волнам, если дух естествоиспытателя и амбиции зомби-инквизитора переполняют грудь – значит, да. Вы найдёте себе развлечения на острове мертвецов. Потому что сам он развлекать вас не станет.

В чём прелесть? В том, чтобы махнуть мачете и увидеть, как чья-то рука шмякнулась оземь. Или соскользнуло вниз лицо и половинка уха. С удовлетворением смотреть, как весело танцуют над вытолканным в бассейн дохляком голубенькие цифры стихийного урона. Или как выводится на экран неожиданное уведомление о выполненном



Dead Island невозможно назвать красивой, как невозможно с этим поспорить. Технически она не ахти как хороша на консолях, но вполне прилично выступает на ПК. При этом здесь очень детализованный, приятный глазу остров – слегка однообразная, но крайне живописная курортная зона, большой отель, полный подсобных помещений, и большой впечатляющий город со своей инфраструктурой. «Открытки» – что надо. И зомби на них смотрятся очень органично. Чего, к сожалению, не скажешь о самих героях (вот уж на ком экономить было преступно!) и манекенах NPC. Прибавьте к этому авоську обычных для среднего бюджета шероховатостей и глюков (как часто вы застреваете на лестницах в других играх?), и получите более-менее полное представление об одёжке, по которой встречают Dead Island.

челлендже, когда недотёпистый зомби в бесхитростной попытке достать тебя скрюченными руками неуклюжим кулем сверзился с крыши и разбился насмерть, получив от удара о землю урона больше, чем его полоска хитпойнтов способна вместить. Здесь можно на несколько часов забыть об оружии просто потому, что вдруг догадался валить мертвяков ударом в прыжке, а затем забивать ногами, не давая подняться. А затем – наоборот, только и кромсаешь мертвечину ножом, тесаком, серпом в попытке сорвать побольше экспы за каждую отправленную в свободный полёт конечность. Сражаясь с армией мертвецов – мнишь себя художником. Без этого здесь никак – скука сожрёт.

И вот в этой скуке под лозунгом «Геймер, развлеки себя сам!» – и обаяние, и беда Dead Island. Techland как будто и не заботилась о пресловутом flow игры, её динамике, размеренности, о том, как последовательно преподнести геймеру все лакомства своих погребов: первое, второе, компот… Dead Island – шведский стол, полный экзотических фруктов, названия которых никто не удосужился уточнить. Пройдёшься по кислятине – скривишься, останешься недоволен. А кислятины здесь, надо признать, немало: и жутковатая озвучка, и грубоватые манекены взамен людей, и навязчивый бэктрекинг пополам с недопечённой, однобокой боевой системой. И даже невозможность нормально сдать на автомобиле назад (голова не доворачивается, а зеркалом пользоваться неудобно) способна не на шутку взбесить.

Но это всё не то, ведь командуют парадом зомби. Но зомби эти – не смысл, не суть игры. Они – лишь данность, к которой игрокам предстоит приспособиться. Dead Island, будто какой-нибудь дотошный «симулятор» из индустрии нулевых, старательно воспроизводит среду и условия, правила и условности преподнесённого игроку мирка. А уж как вы в нём станете выживать, на что полагаться, куда двигаться – это уже, сударь, ваша печаль. Немного напоминает подход первого Dead Rising с поправкой на то, что в Dead Island время замерло на месте, и спешить здесь совершенно некуда. Можно себе позволить после каждой серьёзной драки обегать хоть гектар пространства в поисках фруктов, шоколадных батончиков или энергетических напитков, чтобы по крупинкам восполнить пошатнувшееся здоровье. А как иначе – аптечками приходится дорожить, они штука ценная, а без них павшего товарища в чувство не привести – помрёт, лишится части денег, возродится где-нибудь за тридевять земель, бегай его потом ищи, да и на апгрейд, небось, опять занимать будет. А деньги, опять-таки, передать никак нельзя, приходится делиться ценными предметами, оружием – продаст, выручит монет.



Внизу: За собранные по карманам мертвецов доллары на слесарном столе можно починить изношенное оружие. А починив – до трёх раз прокачать, заметно повысив базовые характеристики. Время от времени будут попадаться ещё и чертежи, сообразуясь с которыми, отдельные виды оружия можно усовершенствовать. Например, при помощи изоленты, проводов и батарейки.

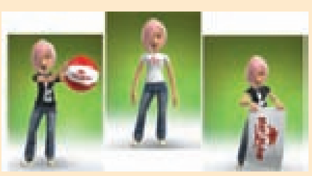




Blood Rage в действии: накопив достаточно «ярости», персонаж может задействовать особое умение, со временем подкрепляемое дополнительными пассивными скилами. Умение и скиллы у каждого из четвёрки героев свои, и помимо Blood Rage они распределяются ещё по двум группам: Combat и Survival. С названием одного из них даже связан небольшой скучный скандальчик.

Дом на острове мертвецов

Незадолго до релиза в сетевой среде обеих ключевых консолей было запущено промо Dead Island. И если в Xbox Live дело ограничилось привычными уже костюмами главных героев и вещичками для аватаров, то для PlayStation Home был представлен специальный зомби-эвент с десятком тематических мини-игр, по завершении которых игрок получал бонусный предмет для, собственно, Dead Island.



Запуск Dead Island на PS3 был омрачён весьма неприятным поведением игры на сохранении. Форум разработчиков быстро заполонили жалобы геймеров на пропажу save-файлов и невозможность нормально играть без них. Понадобилось два патча и пара недель времени, чтобы исправить этот досадный баг.



В середине скилл-древа Combat обязательно есть точка, слегка продвигающая боевую систему. В частности, становится доступным приём мгновенного добивания. Чвяк – и готово!

К слову, сам мирок для всякого игрока немного разный: например, характеристики дропа привязаны к уровню, а значит, одно и то же мачете, найденное в гараже, для одного участника квартета наверняка окажется посильнее, чем для другого. Но это логично, хоть и открывает просторы для читерства, а вот как относиться к тому, что NPC вдруг является в рубашке не того цвета?

При всех авансах, нет ничего особенно привлекательного в сюжете Dead Island – можно даже не признавать или попросту игнорировать само его наличие. Героям задана ситуация: зомби случились, а они – единственные, кто не подвержен заражению, а значит, способны что-то делать, куда-то двигаться. Прочие выжившие изначально поставлены в позу NPC: или трагически умирают где-нибудь посреди залитого кровью бассейна, или баррикадируются, где бог послал и раздают смельчакам квесты, или падают будто снег на голову и просят куда-нибудь проводить. Наблюдать за ними интересно: на игрока вытряхивают весь спектр человеческих решений в ситуации катастрофы. Одни в истерике и даже не желают разговаривать, лишь изредка поскуливая, другие деятельны и ищут помощи в попытках улучшить своё положение, третьи ударяются в разгул и запой и требуют рефила бухла в обмен на ненужные уже брильянты. Четвёртые сбиваются в стаи, потрошат оружейные магазины и полицейские участки, мародёрствуют. В погоне за сайдквестом перебить ломящихся в чьё-то бунгало зомби, привычно вбежать в дверь и словить от агрессивного NPC пулю? И такое бывает. В этом смысле Dead Island жизненнее и сиюминутно интереснее, чем Borderlands. Даже квесты, формально оставаясь всё теми же схемами «сходи, найди, убей, принеси, проводи», оформлены и поданы богаче, декорированнее. Жаль, что без сколько-нибудь значимых роликов, сколько-нибудь удовлетворительно «актёрской игры» и действительно качественной озвучки – не самый терпеливый игрок обязательно проскипает «скучную болтовню». И будет в своём праве – она и впрямь подана скучно, в расчёте на личную вашу фантазию. Но при этом – всё равно привлекательнее, чем в Borderlands от Gearbox.

И тем не менее, Borderlands всё-таки легче воспринимать более внятной и качественной игрой. В ней –

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ НА ПК

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ



С ПК-версией Dead Island связано много забавных историй. Сначала в Steam выложили забагованный ревью-код, затем анонсировали несколько десятков исправлений в первый же день общемирового релиза, после чего выяснилось, что игра просто не хочет запускаться и работать нормально. Как подсказали на форумах, надо было исправить несколько строчек в каком-то файле в папке с игрой; файл-то я нашел, но вот тех самых строк там не было. Пришлось купить версию для Xbox 360. Уже после прохождения на консоли Steam вдруг скачал какое-то большое обновление, и я решил попробовать – вдруг на PC, ну, красивее, интереснее и русская речь грамотная? Нет, нет и нет. По всем трем пунктам – нет. И ладно графика – она везде такая, на всех платформах результат очень приличный, и это касается не только моделей и текстур, но и освещения и прочего. Но локализация получилась чудовищная, сравнимая с печально известным «Dragon Age: Начало». Что, в общем-то, довольно странно: Dead Island в нашей стране старательно раскручивали.

Один из центральных персонажей путается в словах, говорит «пипап», вместо «пикапа», переговаривает фразу. Квест с плюшевым мишкой озвучен, простите, какой-то «кисоклассницей» под автотюн. Там, где в оригинале у девушки дрожит голос, ей страшно, в российской версии какой-то мультфильм про «Смешариков», при том что героев озвучивает, кажется, всего три актера. Они переговаривают на ходу, удивляются, говорят, что не так поняли и сейчас перезапишут заново – и все это можно услышать прямо в игре, если подойти к какому-нибудь NPC. То есть, серьезно, прямо в игре можно услышать вместо фразы набор ее неудачных дублей. Если актеры сами в голос смеются над переводом, а ответственный за озвучение человек пускает это в финальную версию игры, то тут, сами понимаете, комментарии излишни.

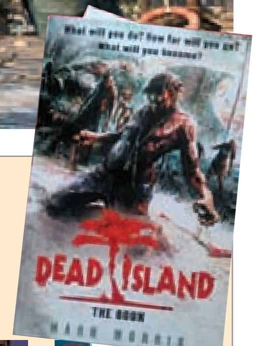


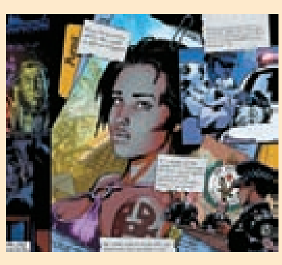
Зачем на курорте столько серпов? Чтобы Сянь Мей могла отрубать зомби руки. Ноги. И головы.

Преступление, наказание и зомби

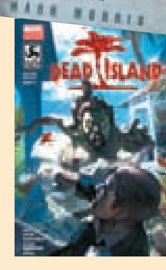
По всему острову то и дело попадается книжка «Остров мертвецов. Невыдуманная история». Весьма толстый намёк – одновременно с игрой на книжные полки поступила и вполне реальная новеллизация о трёхстах страницах пера Марка Морриса – писателя, может, и не самого заслуженного, но всё же читаемого. Трудно представить, зачем это было сделано (для промо куда больше годятся все те же комиксы), ведь сюжетный бэкграунд Dead Island ни любопытным, ни тем более оригинальным не назовёшь, для пересказа в книжной форме он явно не годится.

Более интересным представлялось промо от Marvel, нанявшей Уильяма Дэйли и Джорджа Лукаса (нет, не *того самого*, другого) для разработки комикса-предыстории. На поверку книжка оказалась недурно оформленным, но всё же шестистраничным, да ещё и цифровым буклетом, предлагающим чуть более расширенное, чем в пресс-релизах, досье главных персонажей на сайте digital-подразделения Marvel.









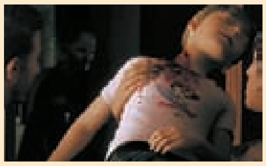
Хвост виляет собакой

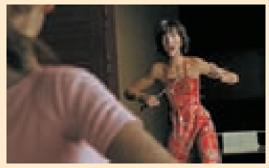
Вскоре после выхода игры, 27 сентября, было объявлено, что права на производство кинофильма по мотивам Dead Island приобрела компания Lionsgate. В качестве продюсера проектом занялся Шон Дэниел, известный работой над «Трудной Мишенью», «Шакалом», «Крысиными бегами», а также фильмами цикла «Мумия». В официальном пресс-релизе Lionsgate предсказуемо ссылается на нашумевший трейлер игры, получивший множество наград – в том числе и фестивальных (Золотой лев в Каннах – это не баран чихнул), с которым в феврале 2011-го Deep Silver привлекла к своей игре всеобщее внимание. Необычный, очень эмоциональный и качественно сделанный, этот ролик набрал миллион просмотров за первые же сутки своего пребывания в Сети и ещё десять в последующие два дня. Велика вероятность, что именно его популярность пробудила интерес кинокомпании.

Справа: Не спутайте будущую экранизацию с одноимённым низкобюджетным (ну очень низкобюджетным, он даже снят на телефон) хоррор-триллером Джошуа Дэвидсона про подростков и маньяков.











привычное, понятное огнестрельное оружие, доступное с первых же шагов. Она полагается на десятилетием отшлифованный баланс «пистолет, автомат, шотган, ракетница». Она – в зоне комфорта FPS, лишь аккуратно привита к чуждому жанру. Dead Island же в попытке нахрапом насадить новые правила игрока путает. Что круче – доска с гвоздями или дубинка? Чем кувалда отличается от топора? А сам топор – оружие режущее или глушащее? И какой вообще в оружии смысл, если нога – всему голова? На прорву подчас совсем невнятных вопросов ответы игра предлагает искать самостоятельно. В чём-то поможет отнюдь не самый дружелюбный интерфейс, что-то прояснится само со временем, а над остальным предстоит экспериментировать – много и без твёрдой надежды на успех. Такое «погружение в быт нечаянных героев» для алчущих «нормальной игры» геймеров – что мороженое со вкусом шашлыка: сбивает с толку, лишает ориентиров, заставляет блуждать впотьмах.

Внизу: Парна специализируется на огнестрельном оружии (поэтому поначалу ей тяжелее остальных, зато вовсю работают бусты к опыту), но в ближний бой с пистолетом лезть всё же не стоит.



Оружия в Dead Island очень много. Если не замыкаться на специализации персонажа и пользоваться всем подряд, арсенал через ваши руки пройдёт внушительный.



Первые пару часов нормальное оружие – редкость (а на бросовое и вовсе не хватает слотов быстрого доступа), и ломается столь быстро, что разумнее оказывается подолгу пинать каждого встречного мертвяка «бесплатными» ногами. (И удивляться попутно тому, что это самое «карате» совсем не расходует стамину, в то время как каждый мах доской или даже голыми кулаками увеличивает шансы выбиться из сил и на несколько секунд остаться беззащитным перед оскаленной толпой.) Затем подручного инструмента по уборке зомби-урожая вдруг становится много, а уровень рядового противника резво растёт вместе с вашим, выкручивая регулятор сложности подчас до непосильного для выскочек-одиночек, и начинается дефицит инвентаря пополам с жадностью, неэффективностью подножных лечащих средств и долгими простоями в муках выбора над очередным дропом. При этом в негодность железки приходят на ура, а значит, возвращения к слесарному верстаку для починки старого и апгрейда нового оружия учащаются, отвлекая от квестов. Ещё через какое-то время вдруг случаются мародёры, огнестрельное оружие перестаёт быть чем-то особенным, и «рукопашный» Dead Island буквально принуждает то и дело брать в руки ствол, какой бы специализации ни был ваш персонаж. При этом ограничение на максимальное количество патронов и умеренная эффективность свинца против мертвечины ещё какое-то время не позволят окончательно переключиться на огнестрел.

Всё это напоминает сплав по реке на плоту – то сонно идёшь по течению, то яростно борешься с ним, то надолго застреваешь в камышах. Такие игры весьма по вкусу определённому кругу людей, но типичному, привыкшему к нерушимости комфортного шаблона геймеру Dead Island изрядно потреплет нервы и, скорее всего, никакого удовольствия в обмен не отдаст. Припасёт для тех самых, с форума. Вот для них – для своих-то – не жалко.

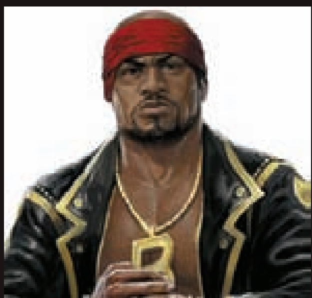
ОЦЕНКА 7.5

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ DEAD ISLAND ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ РОБИНЗОНЫ

Юрий Левандовский



СТАТУС: Сам себе режиссер

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Dead Rising 1 и 2, Resident Evil 2

Зомби – это неисчерпаемый источник вдохновения, посмотришь на их обреченные лица, и уже буквально хочется, чтоб кто-то сделал очередную игру, где тебе дадут еще десять способов помочь ожившим мертвецам обрести покой. И ведь формула исправно работает уже не один десяток лет.

Геймплей

Кривые менюшки, странная прокачка, совершенно кошмарный инвентарь, со всем этим вам придется столкнуться в Dead Island. Далее следует довольно унылый геймплей по кромсанию зомби первые часа три. И только затем вы увидите город, огнестрельное оружие, сотни квестов и персонажей. Игра настолько сильно пытается не понравиться, что большинство геймеров бросят ее сразу же.

Графика

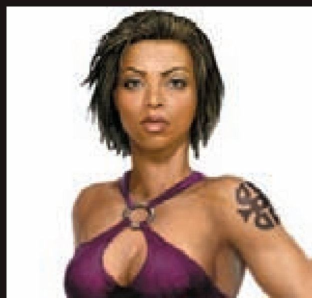
Такая же неоднозначная, как и вся игра. Вроде бы и остров красивый, и погода меняется. Зомби генерируются из разных частей и каждый чем-то, да отличается от своего собрата, бегущего сзади. Всех можно смачно покромсать на части. Но все равно, общее впечатление – «Ну что ж все так криво?!»

Общее впечатление

Если вы собрались играть один, забудьте. Если вы нашли друзей, которые так же любят убивать зомби, как и вы, то Dead Island подарит вам много часов радости и гогота в голосовом чате. И плевать на плохое, убивать зомби в кооперативе дико весело!

7.0

Евгений Закиров



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Dead Rising 2

Считаю, что ничего лучше сериала Dead Rising по теме зомби пока не придумали. Есть, конечно, Resident Evil, но там зомби не осталось – одни мутанты. А Dead Rising – это идеальная видеоигра про мертвецов, которых можно убивать толпами. Там есть кровища, классный сюжет и мультиплеер. А что есть у Dead Island?

Геймплей

Открытый мир, система квестов и модификации всего на свете. Специализации – это круто, но только на словах. Потому что на деле Баной скучный и неинтересный, квесты однообразные (принеси пожрать, еще пожрать, мы все съели, хотим еще пожрать), а оружие… Вот что делать со специалистом по огнестрельному оружию, если оно появляется в игре только ближе к концу?

Графика

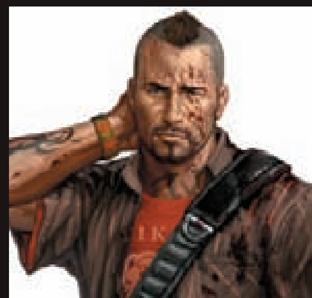
Красивый остров и классно сделанные зомби. Погодные эффекты, вода, игра света и тени – все это действительно производит сильное впечатление. Но у Dead Island нет какой-то изюминки, она выглядит точно так же, как миллионы других игр от первого лица. Поэтому и не запоминается.

Общее впечатление

Тот случай, когда чаша недостатков перевешивает. Вроде бы все хорошо, все нравится, и совместное прохождение предусмотрено, но стоит копнуть глубже – все сырое, посредственное, держится на соплях. А еще Dead Island очень скучная.

6.0

Александр Устинов



СТАТУС: Прочерк

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Dead Rising (1-2), Resident Evil 2

Если говорить о том, что «игры про зомби» стали отдельным жанром, то проще, наверное, будет найти те вещи, в которые не играл. В особенных любимчиках – сериал Dead Rising и Resident Evil 2. Borderlands, которая послужила источником вдохновения для Techland, как-то совершенно не пошла и была заброшена сразу же.

Геймплей

Borderlands + Dead Rising. От первого достался практически весь игровой процесс, от второго – зомби и возможность собирать безумные модификации оружия из подручных средств. Кооператив хорош, но безвозвратно уничтожает крохи атмосферы. Собирательство деталей испорчено тем, что все вещи всегда лежат в тех же местах. И вот такие плюсы при минусах – по всей игре.

Графика

Все, что касается обоих слов, использованных в названии, выполнено хорошо. Остров – красивый, зомби – зомбиевые. А вот выжившие выглядят страшновато, пугают багами больше, чем ходячие мертвецы, и отвращают плохонькой анимацией. Интерактивных объектов крайне мало. На игру приятнее смотреть в статике.

Общее впечатление

На этот раз в Techland не смогли придумать ничего гениального, лишь совместили две уже имевшиеся формулы. Зато багов здесь тьма. Ведя разработку сразу двух игр, поляки наглядно проиллюстрировали пословицу о ловле двух зайцев.

6.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Dead Rising, River City Ransom

За без малого сто лет своей беспокойной жизни зомби проникли буквально повсюду. И вот уже приходится выдумывать для них отдельные жанры. Что похвально. Да только новые жанры не враз удаются. Что огорчительно. Впрочем, новые игры про зомби – это ведь всегда здорово. Больше зомби хороших и разных!

Геймплей

Формально – Borderlands с креном в холодное оружие. На деле – странным, гиковским способом «отрёхмеренный» River City Ransom в заимствованных декорациях. Получать удовольствие от Dead Island приходится буквально учиться, однако умение это подарит много неспешных часов эксплоринга в доброй компании. И тем не менее – очень уж много «если».

Графика

О графике Dead Island говорить не получается. Игра берёт статичными видами и отдельными технологиями, но не арт-дизайном. Графика как графика, на FarCry похоже. Чего не хватает, так это анимации. Именно она, родная, могла бы оживить застывший мир Острова Мертвецов.

Общее впечатление

Вот честно – я распробовал. Не враз и не без помощи, но всё-таки вошёл в транс и поплыл по игре, получая от неё удовольствие. Удастся ли вам? А чёрт его знает… Если любите ковыряться в недружелюбных играх, шанс есть.

7.5

Rock of

PC
PS3
XBOX 360





Сергей Йошинякин

Подделка под арт-игру

Платформа: Xbox 360, PC, PlayStation 3 | Жанр: экшен | Издатель: Atlus | Разработчик: ACE Team

РЕЙТИНГ: ★★★☆☆

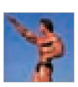
Чилийская ACE Team запомнилась прежде всего трехмерным файтингом Zeno Clash – термоядерным синтезом махача ростовских маргиналов за автобусной остановкой «Улица Омская» и карнавала трансвеститов. Игра выглядела так, что становилось сразу понятно, где в Южной Америке собирают самый большой урожай душистого пейота: брутальные мужчины со звериными головами, одетые в кости и тряпки, предавались взаимному фистингу, размахивая пистолетами из сушёной воблы и натурально каменными молотами.

Rock of Ages чилийцы начали делать после прошлогоднего землетрясения, и это заметно: рельеф в игре, как говорят в определённых кругах, tectonically challenged. По клетчатым пейзажам, давя картонных человечков, вяло катается булыжник с лицом спящей ацтекской бабушки. Процесс вызывает в памяти смутно неприличное слово «пелота». В промежутках демонстрируются мультики, тщетно пытающиеся выглядеть творениями уже лет пятьдесят как неактуальных монтипайтонов, но результат не дотягивает даже до «Колобка» Владлена Барбэ.

Комментарии



Аслан Нарнийский: «Махач ростовских маргиналов за автобусной остановкой “Улица Омская”» – это просто готовое название для хип-хоп команды!



Пётр Дантов: Вообще-то «спящая бабушка» – это только одно из доступных лиц. Там даже trollface есть! Автор, как всегда, пишет по материалам западных сайтов…



Сергей Йошинякин: Вам что, список ачивментов показать? DoomYoshi на Live.



Ages





Этна Аггроманцева

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: special
Зарубежный издатель: Atlus
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Ace Team
Мультиплеер: vs, split-screen/online
Обозреваемая версия: Windows
Страна происхождения: Чили

Уже в продаже

› дурт вофизиС

Сказать уверенно, к какому жанру принадлежит Rock of Ages, непросто – как и в случае с Zeno Clash. Ну как можно охарактеризовать игру, где нужно скатывать с горы гигантские валуны, сминая на пути дома, и таранить ими ворота вражеских замков? Симулятор боулинга? А если валуном приходится управлять самостоятельно, перепрыгивая через пропасти и прочие препятствия? Платформер? Но при этом на пути вражеского камня можно расставлять всевозможные ловушки, чтобы помешать ему добраться до собственных ворот. Tower Defense?

От идеи с Tower Defense можно отказаться почти сразу же – практически любую защиту можно с легкостью обойти (как вариант – перелететь, благо управляемые глыбы прыгучи будь здоров), и геймплей сводится к тому, чтобы быстрее противника провести три валуна по уровню (ведь именно трех обычно хватает для разрушения ворот замка). Иногда это число увеличивается до четырех, если уровень сложный: камень получает повреждения от различных столкновений и крошится, теряя силу. Более чем часто случающиеся падения в пропасти не фатальны – шар появится рядом с тем местом, откуда и свалился, – но из-за них теряется время, которое тут превыше всего.

Обычное катание камней под гору периодически перемежается битвами с боссами – занятными с виду, банальными с точки зрения стратегии по их убиению. Никакой трудности они не составляют, и как следует разнообразить геймплей у них не получается.

Помимо кампании, в Rock of Ages есть и многопользовательский режим, но он от одиночного практически не отличается. Вряд ли кому-то после двух десятков одинаковых уровней захочется и дальше спускать со склонов валуны – к этому времени это, скорее, будет восприниматься как рутина.

Радует игра другим – картинкой. Хоть и создавалась она на популярном нынче третьем «Анриле», к реализму с его осточертевшими бликами на коричневом фоне она не стремится, а выигрывает за счет стилизации. Сизиф, главный герой Rock of Ages, словно сошел с античной амфоры – он плоский и весь бронзово-черный. Да и другие персонажи – представители самых различных эпох – выглядят в игре так, как их изображали современники. В зависимости от сеттинга внешне меняются и сами уровни, и их население – впрочем, суровых спартанцев превратить в лепешку ничуть не сложнее, чем рококошных барышень.

Каждый уровень предваряет забавный (или, по крайней мере, пытающийся быть таковым) ролик, представляющий очередного противника нашего неугомонного Сизифа – что восседающего на унитазе Людовика XIV, что воскресших в эпоху Возрождения Платона с Аристотелем. Свойственная игре эклектичность нашла свое отражение и здесь: среди сценок встречаются пародии как на киноленты вроде «Матрицы: Перезагрузки», так и на игры – на Castlevania, например.

Впрочем, вся эта оригинальность не должна идти в ущерб геймплею. Rock of Ages несет в себе хоть и новый, но крайне поверхностный и однообразный игровой опыт, из-за чего ее хочется назвать даже не «крепким середнячком», а посредственностью. При всей ее непосредственности.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



Камень – лицом!

– Самый большой из обнаруженных человечеством камней имеет диаметр 6371 км и называется Земля.
– Из примерно двух миллионов видов живых существ, обитающих на Земле, ни один не питается камнями.
– Камень является самым древним инструментом, известным человечеству. Камни использовались на охоте, при приготовлении пищи, для культовых обрядов, а также для отдыха и развлечений. Можно сказать, что вся игровая индустрия выросла на камнях!



ВЕРДИКТ:

ГРАФИКА:	★★★★★★★☆☆☆
МУЗЫКА:	★★★★★★★★☆☆
СЛОВА:	★★★★★★★☆☆☆
ФИЗИКА:	★★★★★★★★★☆
ХИМИЯ:	★★★★★☆☆☆☆☆

6.5

Чем отличается Южная Америка от Северной? Да тем, что там всегда светит солнце и можно **КРУГЛЫЙ ГОД ИГРАТЬ В ФУТБОЛ**. В тёплом климате Бразилии и Аргентины футболисты вырастают мускулистыми и длинноногими и **ВСЕГДА ПОБЕЖДАЮТ** на всех чемпионатах, куда успевают добежать. А в соседнем Чили вообще готовы булыжники пинать, если мячиков нет! Про это и игра Rock of Ages, по-русски «Камень веков». При чём тут века? Да при том, что камень этот самый прокатится по страницам учебника истории, только не нашего занудного, а специального чилийского, **С МУЛЬТИКАМИ** вместо картинок.



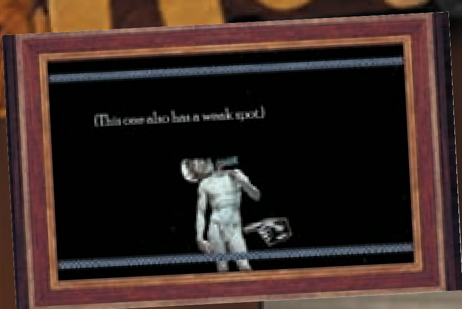


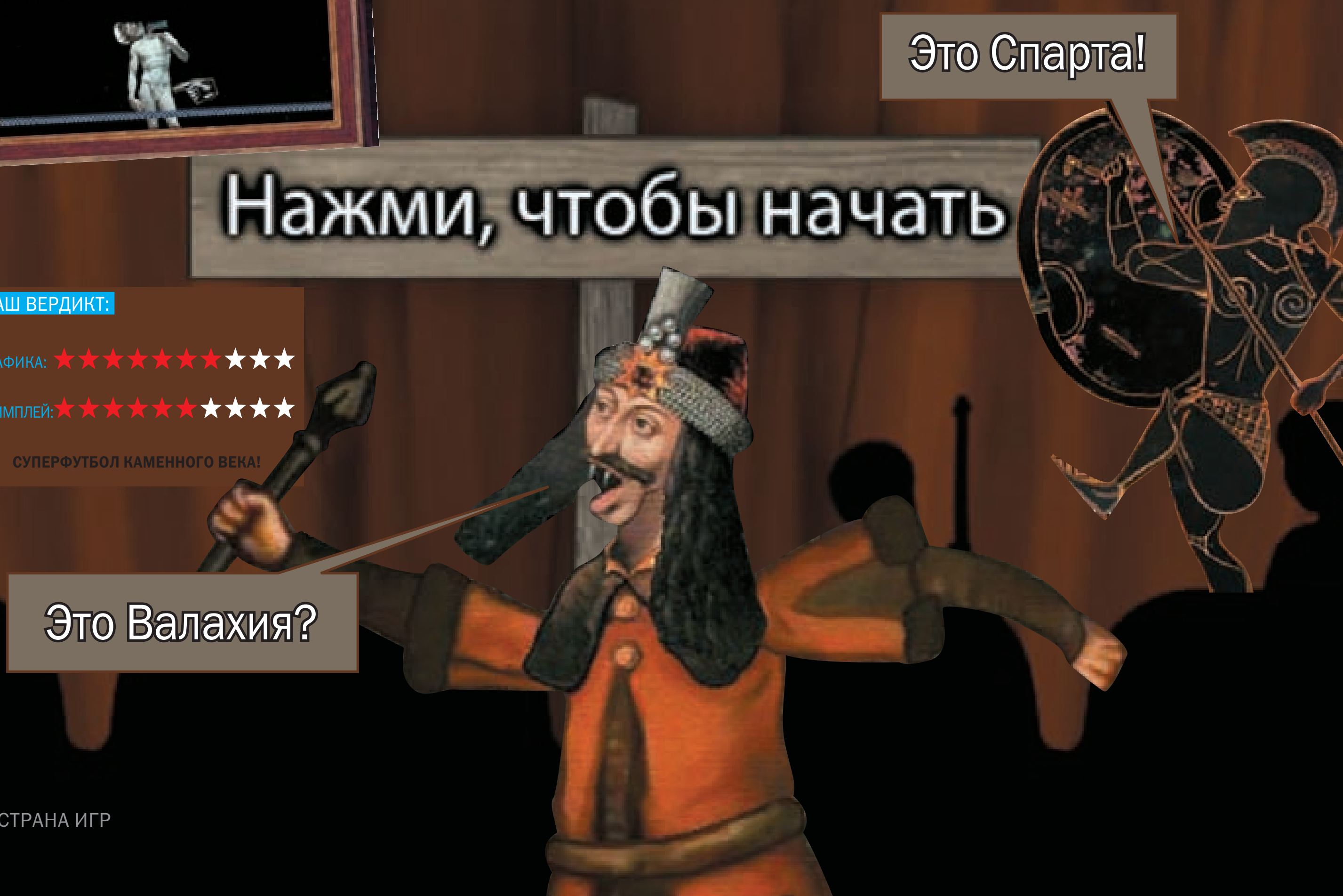
Хотите пробить по воротам Владу Цепешу? Что, не знаете такого? Эх вы, его же ещё Дракулой кличут! А-а, сразу захотелось! Тогда булыжник в руки и вперёд – давать пенделя Дракуле, царю Леониду и самому Наполеону! Можно, кстати, и с другом поиграть – правда, почему-то каждому свой камень-мячик выдадут, такие у них тут правила. А ещё на поле можно башни построить, коров выпустить, слонов, катапульты расставить, а мячу **КРЫЛЬЯ ПРИДЕЛАТЬ** или облить его острым чилийским соусом, чтобы катился позажигательнее... Главное, в школе на уроке не сболтнуть потом: «Наполеон? Это которого я вчера **В ЛЕПЁШКУ РАСКАТАЛ!**» Не поймут. Взрослые!

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ







НАШ ВЕРДИКТ:

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ (7 из 10)

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ (6 из 10)

СУПЕРФУТБОЛ КАМЕННОГО ВЕКА!

Альфа-Банк



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:

(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

или на сайте

www.mancard.ru

(game)land

на правах рекламы

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1992
Жанр:
logic.puzzle.turn-based
Издатель:
Sierra/Dynamix
Разработчик:
Jeff Tunnel Productions
Платформа:
PC, Macintosh, 3DO



Типичная машина Голдберга, называется «Простой будильник». Прилетает ранняя пташка (A), клюет червячка (B), дергая нитку (C), которая тянет за спусковой крючок пистолета (D). Пуля (E) попадает в шар (F), тот роняет кирпич (G) на грушу (H) распылителя (I). Духи (J) выплескиваются на губку (K), та тяжелеет от жидкости и, опускаясь, тянет за собой веревку (L), поднимая левую часть доски (M). Ядро (N) падает с доски на нос спящего джентльмена и тянет за собой пробку (O), которая выпускает поток ледяной воды из бутылки (P).

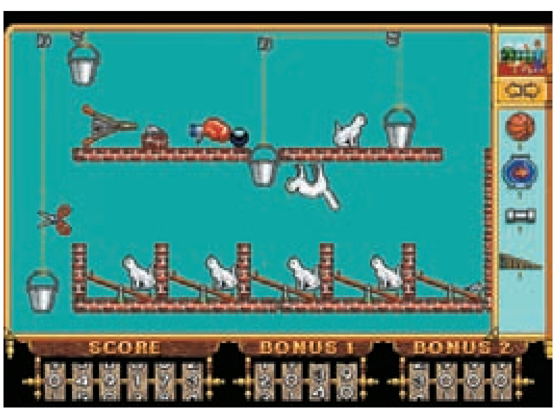
The Incredible Machine

Невероятные машины профессора Таннела

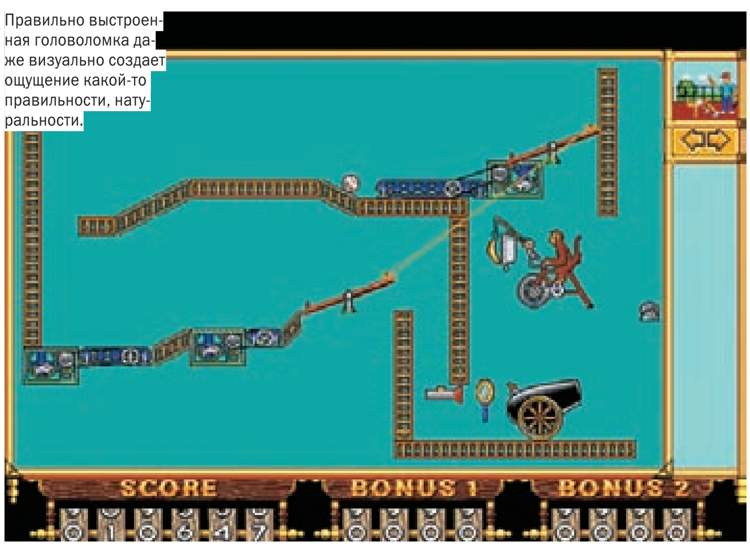
В День независимости США в году 1883-м от Рождества Христова в семье уполномоченного пожарной службы Макса Голдберга родился сын, которому в брит-милу дали имя Рубен Гаррет Люциус Голдберг. Через двадцать лет он закончил геологический факультет Университета Беркли, а еще через десять, работая карикатуристом в ежедневной газете, нарисовал схему причудливого механизма под названием Automatic Weight Reducing Machine.

Это устройство при помощи пончика, бомбы, воска, воздушного шара и раскаленной плиты крепко удерживало обремененного весом клиента до тех пор, пока тот не сбрасывал лишние жиры с углеводами и не выбирался из ловушки самостоятельно. Сложносочиненность механизма дружила с его бессмысленностью, а сдабривал это чудное побратимство блистательный, местами откровенно черный юмор. С «Машины для автоматического снижения веса» пошла целая серия рисунков о профессоре Баттсе, который изобретал устройства, например, для вскакивания с кровати прямо в ботинки безо всякой возможности вернуться и поспать ну еще десять минуток, ну пожалуйста. На почтовую марку США попала одна из самых знаменитых работ Голдберга: устройство для вытирания салфеткой рта, состоящее из черпака, попугая, маятника, серпа и ракеты. В 1931-м словарь Марриам-Уэбстер включил в английский язык термин Rube Goldberg, означающий заковыристый механизм, обладающий минимальным функционалом (в русском арго есть похо-

С анимацией в первой части были некоторые проблемы, а при соблюдении определенных условий можно было даже «уронить» игру. Был, например, баг с зацикливанием анимации качелей.



Правильно выстроенная головоломка даже визуально создает ощущение какой-то правильности, натуральности.





На заставке каждой игры серии обязательно происходила какая-нибудь «голдбергщина».



По прохождении всех головомолок вас пригласят в местную «песочницу».



Слева: Типичный уровень из дополнения Even More Incredible Machine. В декорациях первой части детали и персонажи смотрятся слишком ярко и даже неуместно, а вот в TIM2 – в самый раз.

жее выражение: «Разбег на рубль, удар на копейку»). Сам Голдберг получил множество премий, включая Пулитцеровскую, а впоследствии премией уже его имени стали награждать авторов самых изобретательных и одновременно бесполезных устройств такого рода.

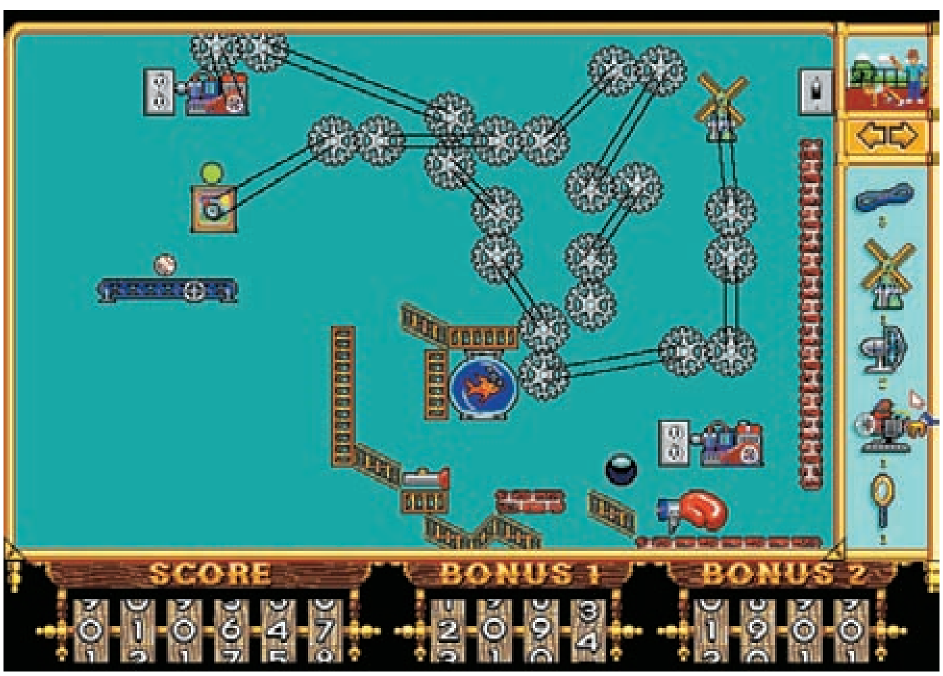
Машины Рубена Голдберга создали целый культурный пласт: благодаря им мы помним открывающую сцену первой части «Назад в будущее», благодаря им каждый год студенты и школьники создают хитроумные механизмы, благодаря им на свет появилась настольная игра Mouse Trap и ее продолжения, благодаря им родился великолепный ролик The Hog, рекламирующий автомобили Honda. Наконец, благодаря творениям Рубена Голдберга свет увидела одна из самых удивительных и популярных компьютерных головоломок начала девяностых – The Incredible Machine (1992).

Разработала ее команда универсальных разработчиков из Орегона под руководством Джеффри Таннела. Универсальность их заключалась в том, что они делали игры в самых разных жанрах – за семь лет активной деятельности на счету Dynamix накопились высокие оценки за самые неродственные проекты: футуристический танковый FPS, survival horror на космическом корабле, спортивный симулятор про пещерных людей, официальный экшн по фильму Ghostbusters II, киберпанк-адвенчура, аркадные гонки на выживание, шпионский мультигеймплейный шутер, симулятор аэропланов Первой мировой, квест в духе Индианы Джонса и так далее. Логическому пазлу с сумасшедшинкой вписаться в этот ряд было предельно легко.

Смысл «Невероятной машины» очень прост. На каждом этапе игроку демонстрируется две группы деталей: первая часть надежно прибита к рабочему столу, а вторая в разрозненном виде валяется в инвентаре. Задача – объединить оба набора в один работающий механизм. В традициях игры решение может быть только одно, причем оно, как правило, подразумевает использование всех запасных деталей. Никаких ограничений по времени или количеству попыток нет, экспериментируй сколько душе угодно. По завершении уровня прогресс сохранялся автоматически плюс выдавался пароль, если вам вдруг приспичило начать с того же места на другом компьютере. В итоге самым интересным было не просто построить машину, но и придумать, как обойтись без того или иного устройства. Это было не так уж сложно, поскольку в игре симулировались некоторые законы физики: были, например, шары с разным весом, что влияло на скорость их падения и способность отталкиваться от поверхностей. В The Incredible Machine можно «срезать угол», заставив шар оттолкнуться от косой стенки так, чтобы он включил не один рубильник, а два. Впрочем, в следующем выпуске таких уровней практически не осталось, а разработчики и вовсе начали подбрасывать игрокам лишние устройства, сбивая экспериментаторов с толку. После решения головоломки можно было поиграть с гравитацией и давлением, чтобы посмотреть, на что способен «физический движок» TIM.

С выпуском игры в продажу возникла некоторая путаница: еще в 1990-м

В отдельных пазлах разработчики пытаются запудрить игроку мозги, но их замысел обязательно будет раскрыт!







Таннел продал свою студию издательству Sierra, поэтому официальным разработчиком считается его следующее предприятие Jeff Tunnel Productions, однако на титульном кадре центральное место занимает все-таки логотип Dynamix, монолитность которого подрывает незабываемый синекожий чертенок. Совместными усилиями студий пилотный тираж выпустили под MS-DOS и Macintosh, а впоследствии и за океаном – на родственных компьютерах PC98 и FM Towns. Через год вышло переиздание The Even More Incredible Machine (1993), не только сохранившее все 87 головоломок из первой части, но и добавившее еще 73 новые задачки, да еще и с новыми устройствами и озвучением вслух каждого задания. Не менее важным плюсом я считаю замену MIDI-секвенций на CD-треки. Дело в том, что музыка, написанная Кристофером Стивенсом еще для первой версии, была не просто набором каких-то запоминающихся мелодий – это были разные по жанру и темпу произведения: от евродэнса и фанка до тяжелого металла и кажунского зайдеко. И в CD-качестве эти композиции преобразились невероятно, я до сих пор периодически прослушиваю треки из первой и второй частей, когда мне хочется «того, не знаю чего». Также в дополнении появились долгоиграющие персонажи серии: Мел Щлемминг (нет, правда, Mel Schlemming в оригинале), мышь Морт, кот Поуки и аллигатор Эрни. Головоломки с их участием были нетипичны и местами откровенно неразгрызаемы. С этой точки зрения я в дополнении разочаровался.

В таком же виде, только чуть более приукрашенном, с тщательно выбранными головоломками и под своим первым названием, игра вышла на приставке 3DO. Без мышки играть было тяжеловато, а из-за низкого разрешения игровой экран не всегда помещался целиком, но все равно было очень интересно. Другое дело, что жанр головоломок сложно назвать остро востребованным для одной из самых дорогих консолей своего времени. Планировалась версия The Incredible Machine для Sega CD (там же есть мышка!), но впоследствии она была отменена.

А тем временем голову дизайнера Криса Коула, занимавшегося в рамках студии рисованными адвенчурами-обучалками, посетила мысль – а почему бы не скрестить тему противостояния Тома и Джерри с «Невероятной машиной»? На лицензию от MGM рассчитывать было бессмысленно, поэтому мышь Sid E. Mouse (читается как seedy mouse, «потрепанная мышь») и кот Al E. Cat (alley cat, «бродячая кошка») были придуманы Коулом и Таннелом практически с нуля. Визуальный стиль Sid & Al's Incredible Toons (1993) не был похож ни на что другое, это были своеобразные «Том и Джерри» на ЛСД с вычурными персонажами, необычным взаимодействием предметов, яркими красками и огромным количеством анимаций даже там, где обычно их не бывает. По сюжету Сид и Эл решили снять про себя мультфильм, и каждый уровень – это новый эпизод со своей особенной целью. Где-то нужно помочь Сиду уронить наковальню на Эла, где-то помочь Элу добраться до вкусной рыбки или поиграть с клубком ниток, и так далее. Делалось это все при помощи самых удивительных предметов и их взаимодействий. Помимо пришедших из The Incredible Machine электроприборов, ремней и ограничителей был, например, человек-яйцеед, который начинал крутить педали, если ему в кормушку падало яйцо (для этого нужно было стукнуть чем-нибудь курицу-наседку). Даже в пределах одного предмета вариантов могло быть больше одного: слониха Юнис трубила перед собой, если попасть ей по спине, и перебрасывала предмет через себя, если он попадал на хобот. Сид был категорически равнодушен к рыбе, а Элу было наплевать на сыр, но от жевательной резинки ни один из них не отказывался. Кстати, в этом случае у каждого был свой исход: мышь надувал из жвачки шар и взлетал, а у Эла шар лопался, облепляя кота со всех сторон. В коробке с игрой прилагались картонные карточки с портретами персонажей, постер и комикс про мультяшек.

Через год вышла Windows-версия игры на CD, называлась она The Incredible Toon Machine (1994). Помимо ставшей уже традиционной замены треков игра дала миру полноценный вступительный мультфильм и 50 головоломок для мультиплеера: два игрока поочередно выставляют на поле детали, кто первый закончил головоломку – тот и победитель. Больше игра ничем от оригинала не отличалась.

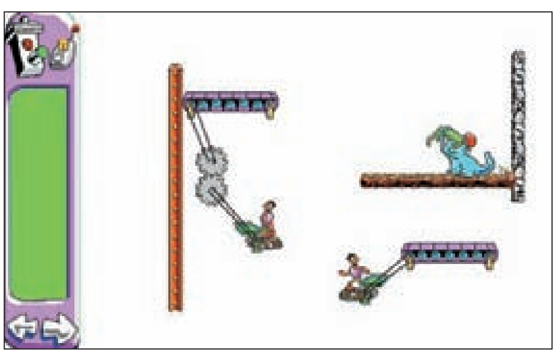
К сожалению, на этом римейке вся серия и завершилась. К тому времени Sierra уже становилась неподъемной корпоративной машиной, и от сомнительных (с их точки зрения) экспериментов менеджеры издательства избавлялись безо всякой жалости. Основную серию, впрочем, губить не стали, по-

Слева вверху: Поприветствуйте: Сид и Эл!

Справа вверху: В Sid & Al's Incredible Toons стильным было все, даже окошко подтверждения выхода из игры.

Справа внизу: В Sid & Al's Incredible Machine появилось разделение уровней по сложности. Осваивая одну порцию задачек, получаешь доступ к следующей. Такой подход стал стандартом и для основной серии.

Слева внизу: Доставка рыбы на дом от компании «Братья Яйцеды».





скольку Таннел уже вовсю разрабатывал настоящий сиквел к The Incredible Machine. Джефф и его команда решили напичкать игру признаками высококачественного продукта. Для начала The Incredible Machine 2 (1994) привили некое подобие сюжета: появился лопоухий профессор по имени Тим (да, это такая игра слов), который обучал начинающего игрока пазловедению и головологике, после чего отпускал в свободное плавание. Полностью перерисовали всю графику, добавив различные картинки-бэкграунды на игровое поле. Часть задачек попала сюда из первых двух игр серии, но большинство уровней были абсолютно новыми. Из приключений Сида и Эла разработчики позаимствовали систему уровней, распределенных по сложности, и сохранение прогресса в профиле игрока. Была введена система подсказок – если нажать особую кнопку, то на поле появлялись указатели; к каждому прилагалась расплывчатая подсказка или прямое указание типа «поместите здесь зажигалку». Поскольку систему подсчета очков тоже оставили в прошлом, то от использования хинтов не менялось ровным счетом ничего. Помимо основного режима прохождения в главном меню обнаружились пункты «Создай головоломку своими руками» (при помощи профессора Тима, разумеется) и «Сразись с другом голова к голове» (точно так же как в The Incredible Toon Machine, только на этот раз в любом пазле).

Игра использовала интерфейс, близкий к оконному, поэтому неудивительно, что The Incredible Machine 3 (1995) вышла уже для Windows 95. Проблема заключалась в том, что больше никаких отличий от второй части в ней не было. Разработчики стыдливо закрыли двойку в названии наклейкой “Version 3.0”, а профессор Тим, в предыдущей серии говоривший «Welcome to The Incredible Machine two», грубо обрывал последнее слово своей фразы. Изо всех известных мне римейков, маскирующихся под сиквелы, этот – самый нахальный, самый возмутительный. По всей видимости, выпуск TIM3 тоже был частью новой стратегии Sierra.

Зато в Японии вышла удивительная для нас, но традиционная для геймеров Страны восходящего солнца брендированная головоломка под длинным названием Arthur to Astaroth no Nazo Makaimura: Incredible Toons (1995). Ее характеризуют три момента. Во-первых, это была игра из вселенной Ghosts'n'Goblins. Во-вторых, это был паззл, в точности повторяющий дух The Incredible Toon Machine, только вместо Сида и Эла были Артур и Астарот, герой и злодей «Призраков и гоблинов» соответственно. В-третьих, уровни игры были прямиком надерганы из Sid & Al's Incredible Toons и немного из обычной The Incredible Machine. Графика, естественно, была полностью перерисована, но не узнать родные качели, булыжники, огнедышащих дракончиков и прочие атрибуты серии – это довольно сложно. Вслед за объектами перерисовали и все анимации, правда, на аналогичный лад – Астарот получал камнем по башке и рассыпался в прах точно так же, как это делал кот Эл. Мультипликационный саундтрек сменило развеселое готичное попурри, чем-то напоминающее аудиодорожки из The Addams Family. К сожалению, Arthur to Astaroth no Nazo Makaimura: Incredible Toons вышла только в Японии – на Sega Saturn и Sony PlayStation, причем управление там было куда лучше, чем в версии TIM для 3DO.

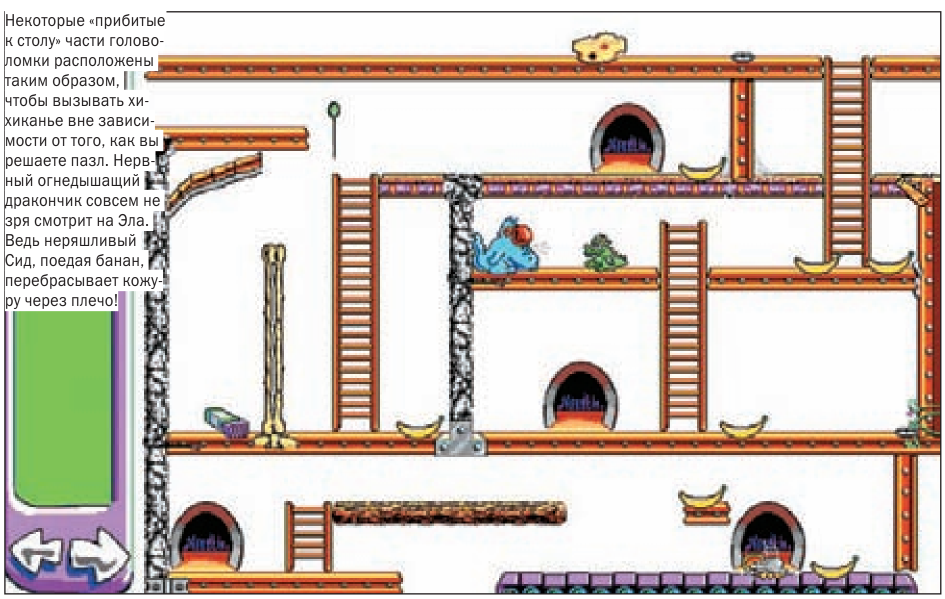
Выход The Incredible Machine 2/3 закрыл целую эпоху в истории сериала, что подкрепилось уходом из Dynamix ключевой команды. Казалось, что «Невероятные машины» похоронены, но менеджеры Sierra обернулись знатными гробокопателями. Решив провернуть фарш еще разок, они собрали из остатков студии группу разработчиков и наказали им сделать то, что впоследствии стало известно как Return of the Incredible Machine: Contraptions (2000). Возглавил команду бывший арт-директор серии Брайан Хан, но все, чего он добился – перерисовки вступительного экрана, интерфейса, персонажей и деталей в 3D. В остальном же это была TIM2 в чистом виде со всеми головоломками, подсказками, созданием своих паззлов и мультиплеером. Единственное, что было действительно ново и по большому счету востребовано с самого начала – это показ после прохождения уровня решения, заложенного разработчиком. Сравнивать их мышление и свое было намного интереснее, чем прогонять через себя те же 250 головоломок, что были за пять лет до того. К чести руководителей проекта, они не сдались на милость маркетинго-



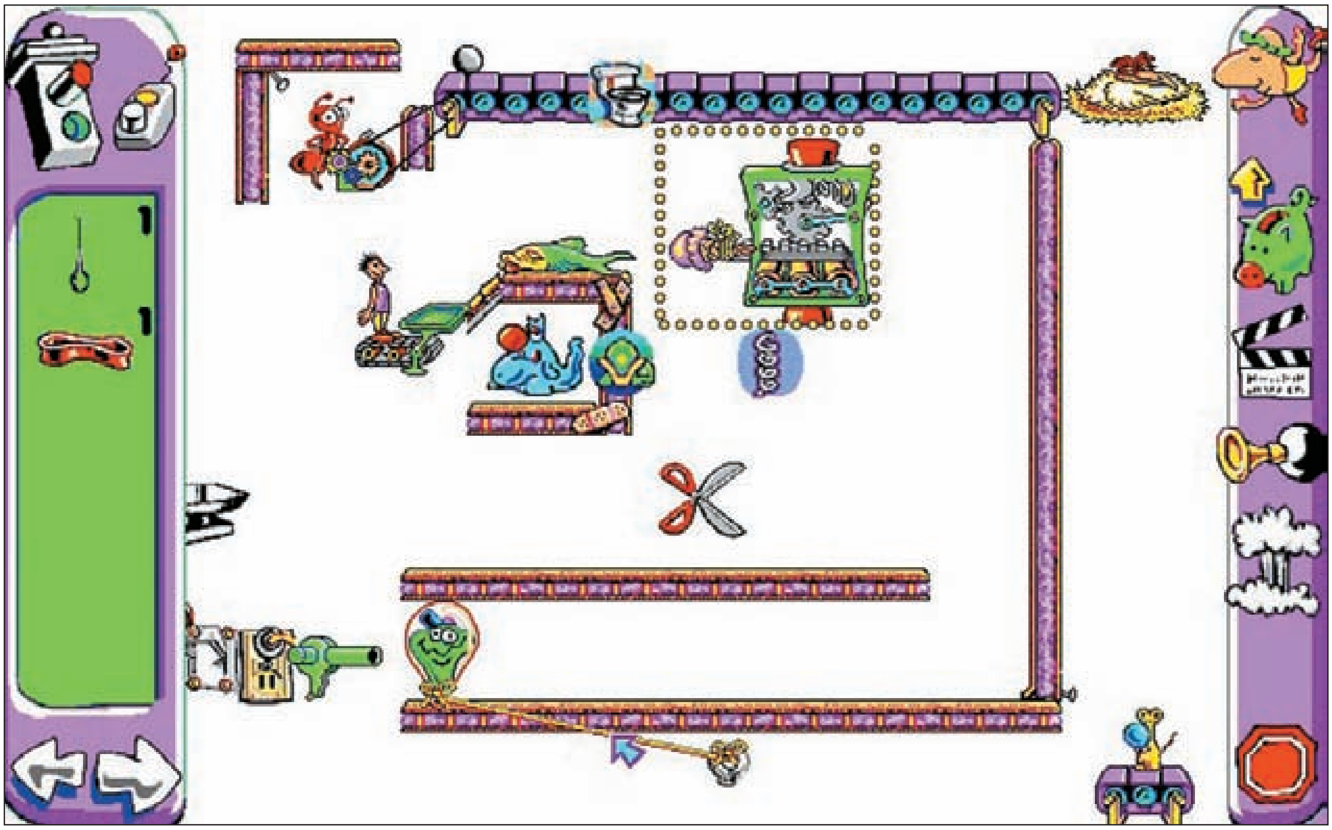
В The Incredible Machine 2 есть отдельный режим создания головоломок, в котором каждый этап – от расстановки деталей до описания – сопровождается подсказками профессора Тима.

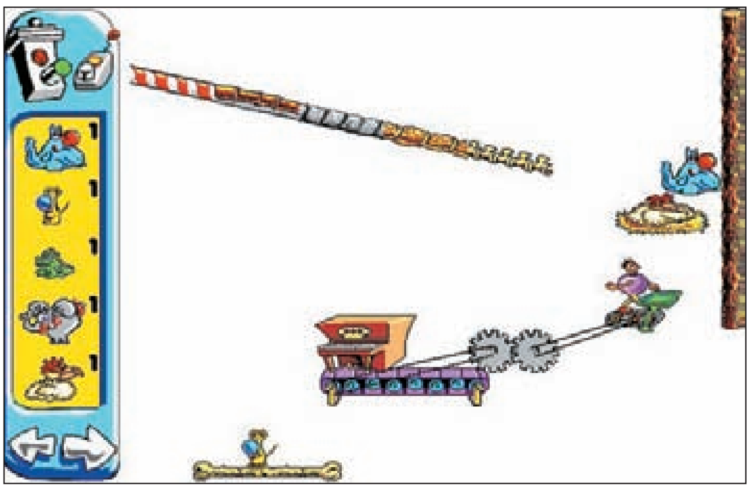


Вверху: Первый уровень из Arthur to Astaroth no Nazo Makaimura: Incredible Toons взят из обычной Incredible Toons, но графика переделана целиком и полностью. И экран завершения задания в точности повторяет такой же, только вместо скелета в балахоне в оригинале был крот.



Некоторые «прибитые к столу» части головоломки расположены таким образом, чтобы вызывать хихиканье вне зависимости от того, как вы решаете пазл. Нервный огнедышащий дракончик совсем не зря смотрит на Эла. Ведь неряшливый Сид, поедая банан, перебрасывает кожуру через плечо!



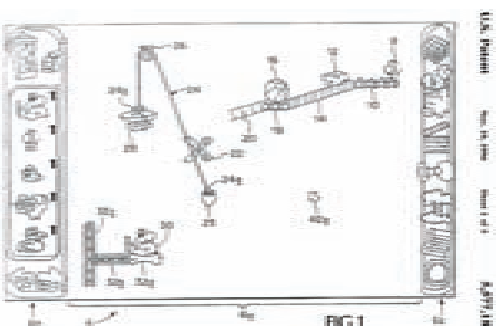


Вверху: При наведении курсора на любую деталь или ее функцию проигрывалась простенькая, но забавная анимация. За то и любим!

Справа: Яйцеед, двигающий конвейер. Пианино на конвейере. Сид под конвейером. Нужны ли пояснения?

Патент на безумие

В 1993 году в игровой индустрии началась настоящая истерия по поводу патентования идей. Компания Sierra не осталась в стороне и запатентовала взаимодействие деталей в игре Sid & Al's Incredible Toons. Авторами патента значатся руководитель проекта Джеффри Таннел и дизайнер игры Крис Коул. Сам Таннел по этому поводу позже писал, что находит эту практику отвратительной, тем более что даже запатентованную идею можно использовать, потратив денек на обдумывание подходящего метода.



вого отдела и уговорили издательство потратиться на разработку дополнения Return of the Incredible Machine: Even More Contraptions (2001). И хотя в нем не было новых деталей, а пятьдесят уровней туториала перешли прямиком из основной игры, поклонники не могли не обрадоваться наличию 210 абсолютно новых головоломок. Кстати, Return of the Incredible Machine стала первой в серии, что вышла на русском языке. Если у вас есть дети, которым вы хотите показать пока еще красивую головоломную игру, то ищите диск «Невероятная механика. Головоломки», поскольку помимо прочего эта версия отлично запускается под Windows 7.

На этом закончилась короткая попытка перезапустить сериал. Небольшой всплеск интереса вызвала версия The Incredible Machine (2007) для мобильников, разработанная по лекалам первой части. Лично мне она очень понравилась, хотя и оказалась сравнительно короткой – что-то около 80 уровней, включая обучающие. В общем, срубить денег на возрождении интереса к головоломному бренду у издательства не получилось. Впрочем, неудача пошла сериалу на пользу: в 2009 году Джеффри Таннел предложил своим бывшим партнерам выкупить у них права на бренд. Компания Vivendi Games, переживавшая не лучшие времена, согласилась на сделку. Через несколько месяцев на Good Old Games появился сборник, состоящий из всех пяти игр серии от TIM до Even More Contraptions – и все это за каких-то 10 баксов. А еще через полтора года вместе с издательством Disney Interactive, с которым Таннел последнее время делал социальные игры, он выпустил полностью обновленную The Incredible Machine (2011) на платформе iPad с ценником в три доллара. По причине принципиального неприятия продукции Apple я не смог ознакомиться с этой версией, но судя по обзорам зарубежной прессы, игра оказалась гораздо ниже всех ожиданий. Несмотря на наличие гордого значка The Best iPad Game of E3 (по версии IGN), пользователи ругают неудобное управление и примитивную графику (все детали в очередной раз перерисованы) и сравнивают ее с аналогичными играми на платформе, причем не в пользу продукции Джеффри. Но профессора Таннела это не останавливает – он выпускает набор за набором (по $0.99 за 15 уровней) и пишет проникновенные посты о любви к электронным гаджетам в своем блоге.

По всей вероятности, ответить на вопросы по интервью вовремя он не смог, поэтому с прямой речью автора Невероятных Машин я смогу ознакомить вас лишь в следующем выпуске журнала. **СИ**

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Викинги



Лилия
Дунаевская

С чем ассоциируются скандинавские страны у достаточно образованного, но не слишком заинтересованного человека? С величественными фьордами, рекордно высоким подоходным налогом, хеви-металом, «Икеей» и селедкой – а еще и с загадочными и харизматичными мореходами времен Средневековья.



Рюрик, Синеус и Трувор в представлении Ильи Глазунова.



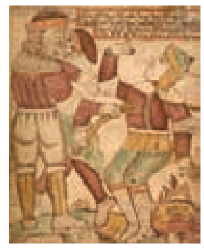
Слева: «Хакон Добрый» (П. Арбо). Хакон был сыном первого великого скандинавского конунга Харальда Прекрасноволосого, отвоевавшим норвежский престол у своего воинственного брата Эйрика Кровавая Секира.



Справа: Бог Хеймдалль часто отождествляется с Ригом – прародителем людей, который заодно дал начало трем основным скандинавским «кастам».

Одной из самых известных во всем мире исторических общностей, о чьих деяниях краем уха слышал практически каждый, и о чьей истории мы, по иронии, знаем досадно мало, несомненно, являются викинги. Об этих воителях большинство читателей, предположу, узнало еще в юном возрасте, из научно-популярной литературы, где они обычно представлены в качестве варваров, совершающих набеги на христианские земли и наводящих ужас на значительную часть «цивилизованного» мира. Типичный портрет викинга, который рисуется из сведений, полученных из подобных книг – это мужчина средних лет, с густой рыжей или русой бородой, секирой в руках, часто предстающий как берсеркер, не ведающий боли и радостно умирающий во имя Одина – ведь впереди его ждет Вальхалла – место бесконечных сражений и славных пиршеств.

Как ни странно, но такое, казалось бы, утрированное представление не так уж далеко от истинного положения вещей, хотя многие важные и любопытные вещи остаются обычно вне внимания пассивно заинтересованного человека. В этом и кроется определенная ловушка: подобный образ не противоречит напрямую историческим реалиям, он эффектен и способен быстро полюбиться зрителю (читателю, слушателю, игроку), потому и возникает подобное грубоватое представление о викингах. «Сыны Тора» разделили судьбу ниндзя, амазонок и других своих неудачливых собратьев, став одним из расхожих образов массовой культуры – о них знают все, но знают при том совсем немного, к тому же, художественных произведений, непосредственно им посвященных, неожиданно мало. К тому же данный факт весьма успешно соседствует с огромным множеством отсылок к культуре викингов и их воззрениям в частности, что, пожалуй, и послужило причиной популяризации северных мореплавателей. Данный материал направлен в первую очередь на то, чтобы дать по возможности полную в своих рамках картину того, кем именно являлись викинги, какими воображали их творцы последнего столетия и почему именно такой полукарикатурный образ отложился в сознании большинства.



Помимо данных археологии, важнейшим источником для изучения народов прошлого, их истории и жизненного уклада, являются хроники. Письменных данных, касающихся викингов, сохранилось немало, и с их помощью мы можем проследить также и отношение, которое питали к ним иноземцы. Так, европейцы-христиане, включая и знаменитого хрониста Адама Бременского, отзывались о норманнах в целом негативно, с изрядным скепсисом и презрением, распространяя, таким образом, их репутацию диких и кровожадных варваров. В намного более положительном ключе отзываются о скандинавах арабские путешественники, например, ибн Фадлан, живший в X веке и побывавший в Волжской Булгарии, описывал русов как привлекательных и мужественных людей. Особый интерес представляет также литературное наследие исландского скальда Снорри Стурлусона, в частности, сборник «Круг земной». Несмотря на изрядные поэтизацию и приукрашивание действительности, это художественное произведение имеет огромное значение для историографии, тем более что Снорри в своих стихах охватывает временной промежуток в четыре столетия. «Круг земной» считается настоящим литературным памятником, как и другое творение скальда, «Младшая Эдда», благодаря которой мы можем глубже понять скандинавскую мифологию.

Начиная историческую справку, стоит заострить внимание на том факте, что понятие «народность» в отношении викингов, употребленное ранее, звучит несколько некорректно. В действительности «викингами» в средние века именовались мелкие, проживавшие в VIII-XI вв. на территории нынешних Дании, Швеции и Норвегии, общности. Несмотря на множественные культурные сходства (языковые, бытовые, социально-политические), они со-

Рунический камень, установленный Харальдом Синезубым в честь своих родителей.



хранили независимость и вступали в многочисленные военные конфликты меж собой, хотя уже начиная с Харальда Прекрасноволосого, жившего в IX веке и объединившего под своим началом Норвегию, многие конунги добивались определенных успехов в создании унитарных государств.

Тем не менее, говоря об эпохе викингов, мы в первую очередь ведем речь о деятельности довольно разрозненных общин, пускай и имевших довольно схожую структуру. Конечно же, представление о викингах как о диковатых варварах, не знающих иных занятий, кроме войн и набегов на земли соседних племен и государств, как минимум некорректно. Например, значительную роль играла торговля, а купцы в Скандинавии пользовались должным уважением. И неудивительно, ведь благодаря их стараниям в далекие северные земли попадало множество невиданных товаров, в том числе и самых экзотических: через торговые пути, проходящие через Арабский халифат и славянские земли, импортировались в Скандинавию китайский шелк и индийские специи.

По своему социальному статусу купцы относились к классу бондов – так называли у викингов людей невысокого происхождения, обладавших всеми правами свободного человека и, как правило, владевших собственным наделом. Самую обширную категорию бондов составляли землепашцы и рыбаки. Они, разумеется, не были так колоритны, как их воинственные покровители, но в свое время именно их деятельность и составляла основу экономики скандинавского общества.

В самом незавидном положении находились рабы, которых викинги захватывали в плен при набегах, либо покупали. Несмотря на то, что по закону раб являлся собственностью своего хозяина, у него была возможность выкупить себя, ведь в выдавшееся свободным время он мог работать на себя, а затем продавать результаты своего труда. Однако, и став вольноотпущенником, раб вряд ли мог рассчитывать на те привилегии, которыми с рождения обладал свободный че-



В качестве оружия викинги использовали относительно короткие и легкие обоюдоострые мечи, удобные, похожие на топорики, секиры, копья, а также луки.

«СЫНЫ ТОРА» РАЗДЕЛИЛИ СУДЬБУ НИНДЗЯ, АМАЗОНОК И ДРУГИХ СВОИХ НЕУДАЧЛИВЫХ СОБРАТЬЕВ, СТАВ ОДНИМ ИЗ РАСХОЖИХ ОБРАЗОВ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ.



Сегодня лишь ленивый интернет-пользователь не знает о ковре из Байё, хотя далеко не все догадываются, что он был посвящен нормандскому завоеванию Англии.

ле была сосредоточена в руках зажиточных семейств), но именно они, как правило, руководили морскими путешествиями, экспедициями в дальние земли и разрушительными набегами.

Говоря о норманнской экспансии, нельзя не поразиться ее масштабам. Викинги не зря слыли едва ли не лучшими мореходами в свою эпоху, да и с сухопутными походами проблем у них обычно не возникало. Их увенчанные драконьими головами ладьи наводили ужас на Францию и Британию, они причаливали у берегов Гренландии и Америки, а войска русов (о них подробнее ниже) совершали нападения и на Константинополь, и на кавказские города. И если о каких-то кампаниях мы знаем лишь по историческим хроникам, то другие оказали довольно серьезное влияние на дальнейшую историю целых государств. Примером этого может послужить завоевание Англии.

Первые набеги на Британские острова датируются концом VIII века, а спустя чуть более полувека во всей красе проявил себя полумифический конунг Рагнар Лодброк, или Рагнар Кожаные Штаны, чье существование многими историками ставится под сомнение. Тем не менее, Рагнара можно назвать одним из известнейших норманнских правителей, он совершал множественные набеги на Францию и сумел даже подчинить себе Париж. Последним его походом стала попытка завоевать Нортумбрию (королев-



В Хедебю, одном из крупнейших торговых поселений старой Дании, ныне открыт расположенный на открытом воздухе музей викингов.



Варяжские драккары на картине Н. Рериха «Волокут волоком».

Интерес к викингам не миновал и музыкальную среду. В 1970 году была записана Immigrant Song, одна из наиболее хитовых песен Led Zeppelin, которая, по словам солиста Роберта Планта, было вдохновлена поездкой группы в Исландию. Композиция, посвященная путешествию викингов на запад, в сторону американских берегов, очень быстро стала культовой, количество каверов на нее, в том числе и от именитых исполнителей, исчисляется десятками. Распространилось ее влияние и на зарождающийся в ту пору хеви-метал, многие представители которого начали с радостью эксплуатировать скандинавскую тематику. В конечном счете это привело к появлению в конце 80-х викинг-метала, который сегодня считается отдельным направлением. В музыкальном плане не существует четких характеристик, каким должен быть викинг-метал: нередко он схож с близкими по духу фолк-, симфо- и пауэр-металом, но есть и более «брутальные» представители – важно в первую очередь содержание текстов. На сегодняшний день большая часть групп, играющих викинг-метал, происходит из скандинавских стран, реже – западной Европы или же СНГ.



НОРМАННЫ НЕРЕДКО БЫЛИ ГЕРОЯМИ РАЗЛИЧНЫХ СТРАТЕГИЙ, НАПРИМЕР, В ОДНОМ ИЗ ЭТАЛОННЫХ СЕРИАЛОВ ЖАНРА – SID MEIER'S CIVILIZATION.

ство на севере современной Англии), где он был захвачен в плен и казнен. Согласно легенде, сыновья Рагнара сумели отомстить за его гибель, предав смерти нортумбрийского короля Эллу. С этой поры и началось постепенное заселение восточного побережья Англии данами, а в XI веке Свен Вилобородый (сын правителя Дании и Норвегии Харальда Синезубого, в честь которого была названа технология Bluetooth) захватил Лондон и был провозглашен королем Англии. Около пятидесяти лет спустя власть на некоторое время перешла в руки местной знати, но ей пришлось столкнуться с серьезной конкуренцией в лице претендующего на английский трон нормандского герцога Вильгельма. Одержав нелегкую победу в битве при Гастингсе, он стал полноправным монархом Англии, получив при этом прозвище «Завоеватель». Несмотря на то, что этнически Вильгельм был скорее франком, урожденным христианином, он происходил из рода, основатель которого, Роллон, был уроженцем Скандинавии, признавшим себя поданным французского короля и ставшим первым правителем Нормандии. На протяжении долгого времени нормандские герцоги нередко сотрудничали с норманнами, что сказалось на нормандском менталитете и культуре; этот факт обычно позволяет считать завоевание Вильгельмом Англии последней точкой в истории вторжений викингов на Британские острова.



Афиша низкосортного черно-белого фильма Viking Women and the Sea Serpent (1957) о невероятных приключениях пышногрудых скандинавских дам.



«Корабли викингов»: вымышленный мавританский властитель Али Мансух (Сидни Пуатье) и не желающая покориться дочь ярла. В действительности мавры, одержав морскую победу над викингами, вели с ними успешную торговлю.

Другой пример того, сколь успешной могла быть внешняя политика викингов, – Гардарика, как называли скандинавы Новгородскую, а затем и Киевскую Русь. Сколь ни была неоднозначна норманнская теория образования Русского государства, сбрасывать ее со счетов никак нельзя. История о призвании славянскими племенами варягов на княжение известна большинству со школьной скамьи, хотя в ученых кругах эта легенда, взятая из «Повести временных лет», давно уже ставится под сомнение. Споры о том, кем же были таинственные русы, от имени которых и произошло название будущего государства, не утихают, а простодушность предания, описанного в труде Нестора, вызывает известный скепсис. Тем не менее, вне зависимости от отношения к данному рассказу, нельзя недооценивать влияние руси (если под этим народом все-таки понимать викингов) на историко-культурное развитие славянских и финно-угорских народов. Первые русские князья тесно поддерживали отношения с норманнами и охотно использовали их в качестве наемников для своих дружин; торговый путь «Из варяг в греки» имел огромное значение для укрепления и развития первых русских городов. Великий князь Ярослав Мудрый (скандинавам известный как конунг Ярицлейв) был зятем шведского короля, а свою дочь Елизавету выдал замуж за норвежского правителя Харальда Сурового, который какое-то время находился у него на службе. Смерть Ярослава, чьи потомки в короткое время прекратили взаимоотношения с северянами, и последовавшая вскоре гибель Харальда (он был одним из участников нормандского вторжения в Англию) большинством ученых рассматривается как события, положившие конец многовековой эпохе викингов.

В течение последующих веков викинги были интересны в основном историкам и хронистам, но в XIX веке ситуация изменилась: на волне романтического национализма, распространившегося по всей Европе, возрос интерес и к суровым северным мореплавателям прошлого. Если в России в эту пору процветало славянофильство, и подвергалась всяческой критике норманнская теория, то в скандинавских государствах образ далеких предков приобрел возвышенную окраску. Примерно в это же время Рихард Вагнер пишет свои знаменитые, исполненные героического пафоса, оперы из цикла «Кольцо Нибелунга». Позднее




Главный герой Sigurd Drakedreper.

связанную с викингами символику использовали деятели Третьего Рейха – в СССР же в ту пору преподавание в школах норманнской теории было запрещено на законодательном уровне. Только во второй половине XX века представления о древних скандинавах приобрели более адекватные проявления, хотя в массовой культуре, как и говорилось ранее, их образ часто оказывается чрезмерно искаженным.

Первый художественный фильм, посвященный героям нашего рассказа, вышел в США довольно давно – в 1928 году. Фильм под незамысловатым названием The Viking, посвященный приключениям Лейфа Эриксона, который, по легенде, был первооткрывателем Америки, был немым, но яркое музыкальное сопровождение и выразительная (для современного зрителя даже чересчур) игра актеров были призваны исправить этот недостаток. «Викинг» прославился также тем, что это была первая кинолента, снятая по технологии Technicolor 3, позволявшей добиться качественного цветного изображения.

Тридцать лет спустя вышел достаточно популярный в свое время фильм «Викинги» (The Vikings), базирующийся на легенде о Рагнаре Лодброке и нападении норманнов на Нортумбрию, хотя весьма вольно ее интерпретирующий. С исторических событий фокус был смещен в сторону противостояния двух главных героев, волею случая полюбивших одну женщину: Эйнара, наследника Рагнара, и раба Эрика, который на самом деле являлся сыном конунга от английской королевы. Сценарий «Викингов» похвалить, к сожалению, не получится: истории братьев, не знающих о своем родстве, категорически не хватает оригинальности, повороты сюжета предсказуемы, большинство персонажей бледны и шаблонны, а количество клише порой зашкаливает. При этом, впрочем, неудачным фильм счесть нельзя, он зрелищный (съемки велись в Норвегии и Британии), боевые сцены отличаются масштабностью, да и актерский состав подобран очень удачно. «Викингов» вряд ли можно назвать хорошей исторической драмой, но вот крепко сбитым динамичным экшном из 50-х – запросто.

В словенском племени, откуда родом Кукша, главный герой «И на камнях растут деревья», скандинавов принято называть «мурманами». Впоследствии славяне называли «Мурманом» весь Кольский полуостров.

Успех картины попытался повторить вышедший пять лет спустя в Англии фильм The Long Ships («Корабли викингов»), основанный на романе шведского писателя Ф. Бенгтссона, однако он оказался куда слабее предшественника. Как и Бенгтссон, режиссер попытался создать шутливо-легковесную атмосферу, но на исторические реалии при этом он плюет, и возникает ощущение, что действие его опуса происходит где-то в альтернативном мире. Например, кордовский халиф аль-Мансур, один из выдающихся политических деятелей своего времени, в кино превращается в абстрактного мавританского правителя Али Мансуха, одержимого идеей найти гигантский колокол, отлитый из чистого золота. Конкуренцию ему составляет скандинавский путешественник Рольф, непривычно для классического представления о викингах субтильный и хитроумный. «Корабли

ГОВОРЯ О НОРМАННСКОЙ ЭКСПАНСИИ, НЕЛЬЗЯ НЕ ПОРАЗИТЬСЯ ЕЕ МАСШТАБАМ. ВИКИНГИ НЕ ЗРЯ СЛЫЛИ ЕДВА ЛИ НЕ ЛУЧШИМИ МОРЕХОДАМИ В СВОЮ ЭПОХУ, ДА И С СУХОПУТНЫМИ ПОХОДАМИ ПРОБЛЕМ У НИХ ОБЫЧНО НЕ ВОЗНИКАЛО.



Слева: В «Эрике-викинге» изнеженного правителя мифической страны, похожей на пока не затонувшую Атлантиду, сыграл сам Терри Джонс.

Внизу: По мнению большинства историков, шлемов с рогами викинги никогда не носили. В «Как приручить дракона» такое допущение, впрочем, простительно.



Рагнар Кожаные штаны в фильме «Викинги» (1958)...



...и в Sid Meier's Civilization 4.





Если можно в одном произведении уместить вампира и индейца, почему нельзя совместить вампира и викинга в одном персонаже? В телесериале True Blood по мотивам романов «Вампирские тайны» присутствует вот такой нордический красавец Эрик.

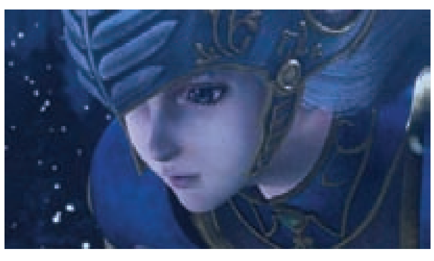
викингов» изо всех сил старается соответствовать каноническому образу приключенческого кино, что получается у него из рук вон плохо. Особенно это заметно по беспрестанным попыткам авторов наполнить свое детище юмористическими эпизодами – в итоге большая часть шуток оказывается пошловато-дурацкими, а сцена с нападением Рольфовой дружины на гарем с наложницами и вовсе выполнена в худших традициях шоу Бенни Хилла.

Как ни странно, но один из лучших фильмов о викингах был снят в СССР, в 1985 году, при участии Норвегии. Речь идет о малоизвестной на сегодняшний день экранизации повести детского писателя Юрия Вронского «Приключения Кукши из Домовичей» – «И на камнях растут деревья». Главный герой киноленты – славянский юноша Кукша, живущий в середине IX века, становится пленником викингов. Оказав своим поработителям посильную помощь в морском сражении с данами (которые убили отца Кукши), он завоевывает симпатию ярла и становится его протеже. В отличие от многих кинолент на схожую тематику, в «И на камнях растут деревья» почти нет батальных сцен, зато много времени уделяется внутреннему миру главного героя, его постепенному привыканию к новому жизненному укладу и постоянно возникающим дилеммам. Оправдать надежды названого брата и любимой или пойти на подлость? Что пересилит: верность покровителю или тоска по родине? Приятное впечатление оставляет и бережное отношение к деталям: например, в языческом святилище центральное место среди трех идолов занимает Тор, а не Один – момент неочевидный, но при этом соответствующий историческим реалиям. Один из главных недостатков фильма – оборванность сюжета, из-за чего концовка выглядит довольно открытой. Впрочем, на этот случай есть панацея: страждущие могут обратиться к произведению Вронского, полная версия которого вышла в 2006 году под названием «Странствия Кукши за тридевять морей». Учитывая, сколь много внимания отводится христианской тематике и этике в последующих частях истории, неудивительно, что в свое время ее так не издали в полноценном варианте.

Еще один малоизвестный, но старательно сделанный фильм для юношества вышел в Норвегии в 89-м. Sigurd Drakedreper («Сигурд победитель дракона»; часто можно видеть название «Самый маленький викинг», но это всего лишь калька с английского) был посвящен судьбе подростка Сигурда, младшего сына ярла, который, вопреки своему происхождению, предпочитал ремесленничество ратному делу. И когда на его плечи неожиданным образом легла ответ-

ОПРАВДАТЬ НАДЕЖДЫ НАЗВАНОГО БРАТА И ЛЮБИМОЙ ИЛИ ПОЙТИ НА ПОДЛОСТЬ? ЧТО ПЕРЕСИЛИТ: ВЕРНОСТЬ ПОКРОВИТЕЛЮ ИЛИ ТОСКА ПО РОДИНЕ?

Как ни иронично, но о религии викингов множество людей знает куда больше, чем о них самих. Причины такой популярности скандинавских мифов, вероятно, кроются в том, что они формировались хронологически довольно поздно, испытывая влияние других языческих культов, а также христианства. Формально германо-скандинавский пантеон несильно отличается от, скажем, греческого или шумерского, но можно ли представить, чтобы верховный бог одного из этих верований принес самого себя в жертву, чтобы обрести мудрость? Наибольший же интерес обычно вызывает эсхатология, «сумерки богов», где судьба и Асгарда, и Мидгарда предрешена, и нет никакой возможности изменить ее. Среди современных творцов, впрочем, многие пытаются противостоять в своих произведениях такому фатализму, например, создатели видеоигр: так, сюжет Valkyrie Profile был посвящен большей частью приготовлениям богов к битве с Суртом и его великанами, но концовка буквально переворачивала классический сценарий Рагнарёка с ног на голову. Вышедший в начале 90-х экшн Heimdall предлагает вариант и вовсе бесхитростный: чтобы предотвратить Рагнарёк, Хеймдаллю достаточно лишь вернуть похищенные Локи сокровища. В целом, фривольно со скандинавскими легендами обходится большая часть игровых разработчиков: в стратегическом сериале Age of Mythology божества Асгарда представляют одну из трех фракций, а в action-RPG Loki: Heroes of Mythology герои скандинавских сказаний соседствуют с коллегами из греческих, египетских и ацтекских мифов.



ственность за свое племя, мальчику пришлось сделать непростой выбор. «Сигурд» – вещь достаточно медитативная и неспешная, в ней, как и в предыдущем случае, практически полностью отсутствуют сражения, зато много внимания уделяется бытовым деталям. Да и по своему пацифистскому в целом настрою фильм заметно отличается от большинства своих собратьев.

В этом же году Терри Джонс, режиссер популярнейших фильмов цикла «Монти Пайтон», выпустил приключенческую комедию «Эрик-викинг». Главный герой, в честь которого был назвал фильм, – молодой человек, отличающийся от своих соплеменников мягкосердечностью, узнает, что Рагнарёк давно уже наступил, а волк Фенрир поглотил солнце, из-за чего на земле постоянно творятся кровопролития. Эрик снаряжает отряд из мужественных (и не очень) воинов, чтобы достичь с ними Асгарда и попасть на аудиенцию к самим богам. Юмор

в «Эрике-викинге» достаточно многопланов: тут и пародия над стереотипными представлениями о могучих мореплавателях, и социальная сатира, и (довольно невинные, правда) шутки ниже пояса. Несмотря на то, что большинство спецэффектов оставляют впечатление довольно удручающее, как комедия «Эрик-викинг», безусловно, удался.

Во второй половине 80-х – начале 90-х вышли три фильма исландского режиссера Х. Гуннлаугссона, действие которых происходило во времена викингов. «Полет ворона» повествовал об ирландце, который отправился в Исландию, чтобы отомстить за смерть отца, «Тень ворона» – о благородном ярле и злоключениях, которые выпали на его долю по вине коварного епископа, а «Белый викинг» – о христианизации Исландии. К сожалению, несмотря на интересную задумку, ленты вышли откровенно неудачными, со скучным и наивным сюжетом и нелепыми попытками передать жестокость эпохи через многочисленные брутальные сценки.

В целом с начала 90-х интерес публики к теме викингов постепенно угас, и лишь в последние несколько лет вышли некоторые вещи, которые имеют отношение к нашей теме, правда, довольно косвенное, да и качественными их назвать язык не повернется. В 2007 году Маркус Ниспель, режиссер «Техасской резни бензопилой», явил миру скучный боевичок «Следопыт» (Pathfinder) о взращенном индейцами юноше-викинге, который мстит своим злобным сородичам, пришедшим войной на несчастных североамериканских аборигенов. В 2008 году вышел Outlander (в русском прокате получивший нелепое название «Викинги против пришельцев»), где во времена викингов попадает житель далекой (и, разумеется, технически развитой) планеты с внешностью очередного безликого героя безликого фантастического боевика. Вместе со скандинавами пришелец борется с инопланетным же монстром, по пути, разумеется, сея прогресс и обретая истинную любовь. А в 2009 на Венецианском кинофестивале был представлен датский фильм Valhalla Rising о странствиях безымянного скандинавского воина, неудачная попытка скрестить мейнстрим и артхаус, правда, очень красочная с визуальной точки зрения.

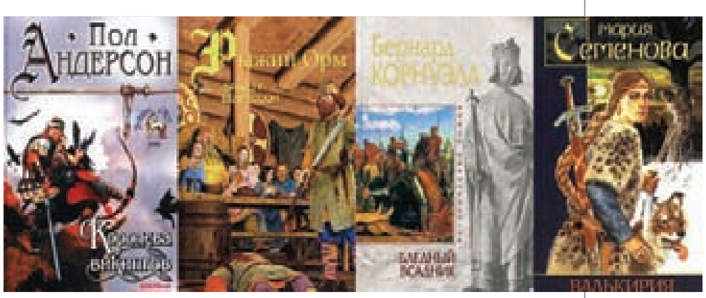
На этом фоне приятно выделяется разве что мультипликационная картина «Как приручить дракона» (How to Train Your Dragon), вышедшая в 2010 году и в скорое время завоевавшая любовь как критиков, так и простых зрителей – маленьких и больших. В кинотеатрах мульт-фильм демонстрировался в 3D; впрочем, и без эффекта трехмерности он смотрится очень привлекательно: радуют и общее качество картинки, и анимация, и дизайн как персонажей-людей, так и драконов. Чуть более неоднозначна ситуация с сюжетом: с одной стороны, он затрагивает тематики довольно банальные (проблема отцов и детей, аутсайдерства и – самое главное – ксенофобии), с другой, все незамысловатые истины поданы с юмором, а характеризуя отношения главного героя, паренька по имени Иккинг, и прирученного им дракона, мало кто не употребил эпитет «трогательные». Викинги в «Как приручить дракона» существуют в альтернативной фэнтезийной вселенной, но от своего прототипа они унаследовали всю полагающуюся атрибутику, а вместе с ней – и причитающиеся клише.



Внизу: Карта в Medieval: Total War Viking Invasion. Как можно видеть, задействован в игре весь Британский архипелаг.

Если же говорить о видеоиграх, то здесь качественной продукции, посвященной викингам, пожалуй, еще меньше, но хватает и приятных исключений. Первый приходящий в голову пример – легендарный платформер The Lost Vikings от Silicon & Synapse, позже переименовавшейся в Blizzard. О нем до сих пор часто ностальгируют геймеры, которым в первой половине 90-х посчастливилось быть владельцами PC, или же, как вариант, SNES, Mega Drive или других, более экзотических, игровых платформ; кто-то же, возможно, смог ознакомиться с The Lost Vikings уже куда позже благодаря выпущенному в 2003 году порту для GBA. Главными героями игры были трое викингов, каждый с уникальной внешностью, характером, а также полезными умениями. Рыжий Эрик

КАК НИ СТРАННО, НО ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ О ВИКИНГАХ БЫЛ СНЯТ В СССР, В 1985 ГОДУ, ПРИ УЧАСТИИ НОРВЕГИИ.



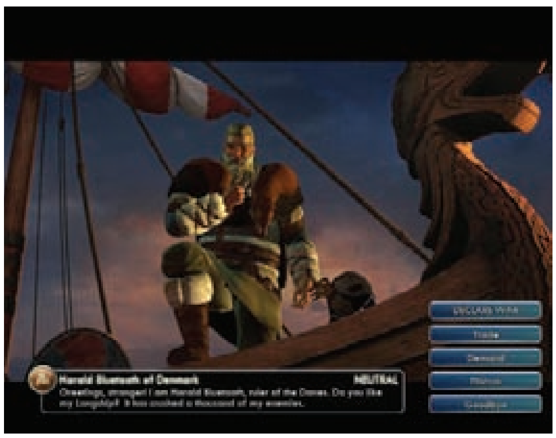
Количество литературных произведений про викингов на российском книжном рынке оставляет желать лучшего. Тем не менее, в свое время переводились на русский немало достойных вещей: «Сага об Эрике светлооком» Генри Хаггарда, один из первых приключенческих романов о норманнах; «Королева викингов» известного фантаста Пола Андерсона о судьбе честолюбивой властительницы Гуннхильд Матери Конунгов; юмористическая дилогия Франца Бенгтссона о похождения Рыжего Орма; «Дорога китов» Роберта Лоу о путешествиях юного Орма и многочисленных военных столкновениях, в которых он принимал участие; «Последнее королевство» и «Бледный всадник» Бернарда Корнуэлла о попытках датчан завоевать Англию при короле Альфреде Великом. Многие эти книги сегодня, к сожалению, трудно приобрести в бумажном варианте. Из отечественных авторов стоит отметить Елизавету Дворецкую (создателя цикла «Корабль во фьорде», околофэнтезийной эпопеи, в основу которой легли скандинавские сказания), и, конечно же, Марию Семенову. Перу последней принадлежат многие замечательные повести: «Два короля» (о противостоянии Рагнара Лодброка и Эллы Нортумбрийского), «Пелко и волки» (о карельском юноше, попавшем в плен к соратнику Ладожского князя) и «Валькирия» (о словенской девушке Зиме, вступившей в варяжскую дружину, и многочисленных испытаниях, выпавших на ее долю – как на поле рати, так и в дружбе и любви).



Вторая часть Cultures.

был быстр и прыгуч, крепыш Олаф своим щитом мог защитить команду от вражеских атак, а расправлялся с недругами суровый Балеог. Надо полагать, что именно такая «специализация» каждого из персонажей и сделала The Lost Vikings одним из лучших игровых проектов своего времени: геймеру приходилось в ней полагаться не только на реакцию, как в большинстве платформеров, но и планировать свои действия. Свою лепту внесла и юмористическая направленность игры: викинги, которые в начале игры оказываются пленниками на космическом корабле инопланетного злодея, путешествуют по самым разным местам и даже эпохам, не забывая при этом постоянно подкалывать друг друга.

Норманны нередко были героями различных стратегий, например, в одном из эталонных сериалов жанра – Sid Meier's Civilization. Впервые викинги появились во второй части как одна из играбельных народностей, правителями которой выступали Кнуд Великий (сын Свена Вилобородого, прославившийся успешными реформами в Англии) и Гуннхильд Мать Конунгов (жена печально знаменитого своей жестокостью норвежского короля Эйрика Кровавая Секира, после его смерти продолжавшая борьбу за трон для сыновей). В дальнейшем викинги появлялись в «Цивилизации» в аддонах: Play the World – для третьей части и Warlords – для четвертой. В обоих случаях национальным лидером был Рагнар Кожаные Штаны, а в качестве уникального юнита выступал берсеркер; в четвертой добавилось еще и уникальное здание – фактория. В Civilization V скандинавов нет, но совсем недавно к игре вышел DLC под названием Denmark – The Vikings, включающий в себя цивилизацию данов и сценарий за Харальда Синезубого.





Вверху: Харальд Синезубый, конунг, объединивший земли Дании и Норвегии, в Civilization V: Denmark – The Vikings стал представителем цивилизации викингов.

Внизу: Так выглядят в Viking Invasion, позитивной и малоизвестной игре для DS, детишки страшного змея Ёрмунганда.

Здесь же можно упомянуть RTS Cultures: Die Entdeckung Vinlands, разработанную в 2000 году малоизвестной немецкой компанией Funatics. Ее отличало необычное для большинства стратегий (уж тем более посвященных такому воинственному народу) миролюбие: игроку необходимо было развивать экономику, поддерживать дипломатические отношения, важное место отводилось и религии, и благополучию поданных (которое зависело от разных факторов, например, от удовлетворенности браком). В скором времени был выпущен сиквел с подзаголовком Die Tore Asgards («Cultures 2: Стань богом» в русской локализации). От оригинала он отличался несильно, продолжая концентрироваться на грамотном обращении с ресурсами и прокачке героев, тем более что, как и в RPG, в нем наличествовали уникальные персонажи, среди которых затесался даже сарацин. Еще через год неутомимые разработчики склепали третью часть, но ее отличия от второй были уже и вовсе косметическими.

Викингам было посвящено и дополнение к популярной стратегии Medieval: Total War под названием Viking Invasion, которое включало в себя целую кампанию эпохи викингов во временном промежутке с VIII по XI века. На выбор в Viking Invasion игроку представлялось восемь фракций: не считая собственно викингов, это были народности, проживавшие в ту пору на территории Британских островов. Собственно географическое пространство в аддоне Скандинавией и Британией и ограничивается, да и роли участников в целом предопределены: англы, саксы и другие обитатели туманного Альбиона сотрудничают и воюют между собой, но всем им приходится обороняться от норманнов, которые постоянно будут покушаться на их владения.

Кстати, в 2008 году Creative Assembly, создательница сериала Total War, представила еще одну игру, затрагивающую скандинавскую тематику – Viking: Battle for Asgard для Xbox 360 и PS3. Правда, с темой данного материала этот заурядный hack'n'slash имел мало общего: несмотря на характерное название, игра вышла фэнтезийной, повествующей о битве между богами и не затрагивающей проблемы обитателей Мидгарда.

Схожая ситуация сложилась и с вышедшим в 2001 году компьютерным экшном Rune: главный герой игры также именовался викингом, но на своем пути ему приходилось сражаться с чудовищами и мифическими существами, а сюжет строился вокруг легенды о Рагнарёке. Особой оригинальностью Rune не отличалась, но общая сбалансированность, многоплановость геймплея и удачно выбранный антураж сделали игру одной из популярнейших в жанре для своего времени.

Разумеется, упомянутыми в рамках статьи проектами дело не ограничивается: в массовой культуре норманны – частые гости, хотя в большинстве случаев их с реальными скандинавами прошлых веков объединяет именование да сугубо внешние признаки. Тем не менее, как можно видеть, произведений, которые стараются бережно относиться к историческим реалиям и несут определенную познавательную ценность, достаточно. Хочется верить, что такую же функцию выполнит и данный материал, прочтение которого заставит чуть лучше понять культуру викингов и влияние, оказанное ими как на ход истории, так и на современную популярную культуру. **СИ**

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

ИСТИННО ИГРИВЫЙ

Первый ноутбук от Razer



Некоторое время назад Razer представила концептуальный игровой ноутбук. Шло время, работа кипела, – теперь ребята готовы показать свое детище, имя которому Razer Blade.

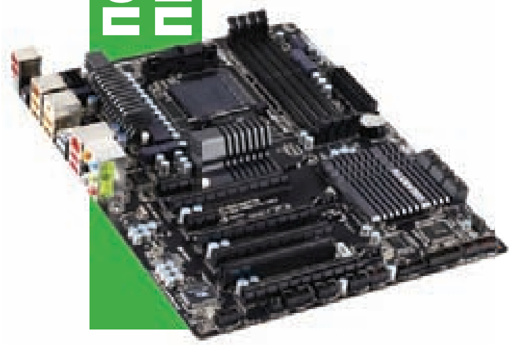
Разработка ноутбука велась совместно с Intel, так что неудивительно видеть в основе Razer Blade двуядерный процессор Intel Core i7 (2.8 ГГц), пару которому составила мощная видеокарта NVIDIA GeForce GT 555 с продержкой технологии NVIDIA Optimus и парой гигабайт памяти на борту. Дополняет картину 8 Гбайт оперативной памяти и жесткий диск на 320 Гбайт. Есть Wi-Fi и Bluetooth, встроенная HD-камера и шикарный 17.3-дюймовый экран с LED-подсветкой и разрешением 1920x1080 (Full HD). Список периферийных портов включает HDMI, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио- и LAN-порт. Размеры новинки составляют 42.7x27.7x2.24 см, вес – 3.16 кг.

Однако самое интересное мы видим, когда раскрываем ноутбук. Кроме клавиатуры с зеленой подсветкой нашему взору открывается сенсорная ЖК-панель с парой кнопок в основании. Панель действует в двух режимах: как привычный тачпад с десятком функциональных иконок, либо как информационный дисплей с теми же иконками. Switchblade UI поддерживает Battlefield 3, Rift, End of Nations, League of Nations и другие игры.

Ожидаемая стоимость этого произведения искусства – $2800.

ПОДДЕРЖКА AMD FX ПРЯМО ИЗ КОРОБКИ

GIGABYTE представляет плату 990FXA-UD3 1.2



Для тех, кто еще не обзавелся платой с полноценной поддержкой грядущих процессоров от AMD, компания GIGABYTE представила продвинутую модель 990FXA-UD3 ревизии 1.2.

В основу новинки от GIGABYTE легли северный и южный мосты AMD 990FX и SB950, что гарантирует полную совместимость с процессорами AMD серии FX (прямо из коробки), старые добрые Phenom II и Athlon II никто не забыл. За стабильность работы процессора и памяти отвечает система питания со схемой фаз 8+2. Можно установить до четырех модулей памяти суммарным объемом 32 Гбайт и скоростью 2000 МГц (ОС).

GIGABYTE 990FXA-UD3 1.2 снабжена четырьмя слотами PCI Express x16 2.0, два из которых обеспечиваются полной скоростью благодаря AMD 990FX, остальные два способны трудиться на скорости, соответствующей PCI Express x4 2.0, и привязаны к SB950. Плата совместима как с AMD CrossFireX, так и с NVIDIA SLI. Довольно удачно размещены парочка PCI Express x1 и один PCI. Дисковая подсистема включает шесть портов SATA 3.0, на панели ввода/вывода расположены еще два eSATA/USB. Свое место под солнцем отвоевали два USB 3.0, еще шесть USB 2.0, PS/2, 2x FireWire, S/PDIF, аудиопорты и гигабитный LAN. Звуковой кодек Realtek ALC889 поддерживает Dolby Home Theater. Форм-фактор ATX.

GIGABYTE GA-990FXA-UD3 1.2 будет стоить примерно $160.

СКРЕСТИТЬ ЕЖА С УЖОМ

Мышь-О-Геймпад от Shogun Bros



Некая компания Shogun Bros решила поэкспериментировать с ДНК не то компьютерной мыши, не то геймпада. Так или иначе, но в ходе скрещивания двух видов получился гаджет Chameleon X-1.

Для функций мыши в Chameleon X-1 используется оптический сенсор с чувствительностью 1600 dpi, есть колесо прокрутки и пять кнопок. Модель ориентирована на правшей. Сбоку расположен переключатель выбора режимов работы. В игровом активизируется оборотная сторона с необходимыми для игры стиками и кнопками, при этом сенсор и кнопки мыши отключаются, и наоборот. Между стиками расположились выключатель и режим сна, что означает, что перед нами беспроводное устройство. Для подключения к компьютеру Chameleon X-1 использует USB-ресивер из комплекта поставки. Корпус новинки прорезинен, что делает ее более удобной.

У Shogun Bros получилось любопытное устройство, которое может прийтись по вкусу пользователям ноутбуков. Стоимость Chameleon X-1 составляет $60.

КЛАВА, ДАВАЙ!

Пара алюминиевых клавиатур от Corsair



Периферийное направление Corsair развивает уже давно, новым шагом в этом направлении стал выпуск манипуляторов серии Vengeance, включающей среди прочего две любопытные клавиатуры с алюминиевым каркасом и механическими клавишами Cherry MX Red.

В Vengeance K60 используется классическая раскладка, что мы только приветствуем. Но любую традицию можно слегка разбавить, в нашем случае компания добавила мультимедийные клавиши в правой верхней части корпуса. Для ярых фанатов игр Corsair включила в комплект красные сменные клавиши (WASD, 1-6) и необходимый инструмент для их замены. Все добро хранится в специальной коробочке, которая успешно выполняет еще роль подставки для руки. K60 поддерживает нажатие до двадцати клавиш одновременно.

Vengeance K90 ориентирована на фанов MMO и RTS, что выражается в наличии блока макро-клавиш слева. Еще одной отличительной чертой модели стало появление отключаемой синей подсветки с тремя уровнями яркости. 18 макро-клавиш можно программировать на лету, либо с помощью фирменного ПО. K90 запоминает до трех профилей, все настройки хранятся во встроенной памяти клавиатуры.

Длинна USB-кабеля в обоих случаях равна 2 м, скорость опроса порта можно менять (1000/500/250/125 Гц). Стоимость Vengeance K90 и K60 равна $130/$110.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВЗГЛЯД

Новые аксессуары для PS3 от SPEEDLINK



Интересные и даже дерзкие альтернативы предлагает компания SPEEDLINK для владельцев PlayStation 3. Шутка ли, компания представила геймпад для PS3 с дизайном такового от Xbox 360!

Выбор геймпада в случае с игровыми консолями, обычно ограничивается маркой, но никак не вариантами дизайна и раскладки стиков и кнопок. SPEEDLINK дарит возможность попробовать в действии геймпад, аналогичный тому, что используется в Xbox 360. Надо сказать, что такая альтернатива может приглянуться некоторым пользователям. SPEEDLINK XEOX поддерживает функцию Turbo. Новинка беспроводная, для передачи сигнала используется частота 2.4 Гц. Если вы не готовы на экстремальные эксперименты, есть традиционный геймпад STRIKE FX-6, совместимый не только с PS3, но и с ПК. Передача сигнала идет по протоколу Bluetooth, радиус действия до 10 м. Функция Turbo на месте, как и система виброотдачи.

Заканчивают наш экскурс зарядная станция QUADDOCK Charging System (PS3), предназначенная для геймпада, контроллеров движения и навигации, и стереогарнитура XANTHOS, совместимая с PS3, Xbox 360 и ПК. Комплектный пульт ДУ позволяет отключать микрофон и регулировать уровень громкости в наушниках.

О ценах не сообщается.

КОМПАКТНАЯ КЛАССИКА

Двухканальная акустика от Edifier



Edifier сообщила о поступлении в продажу компактной акустики класса 2.0 – R1200T – в новом черном цвете.

Размер каждого сателлита Edifier R1200T составляет 140x240x183 мм, что позволяет комфортно уместить ее даже на относительно небольшом столе, при этом расплачиваться за качество звука не придется. Колонки двухполосные, диаметр динамиков составляет 106 и 72 мм, а диапазон воспроизводимых частот – 52-20000 Гц. Динамики экранированы, выходная мощность системы равна 2x8 Вт, тогда как энергопотребление не превышает 25 Вт.

Корпус колонок выполнен из МДФ, передняя панель покрыта синтетическим материалом, имитирующим кожу. Динамики защищены съемной рамкой с акустической тканью. Регулировка громкости и уровня баса вынесена на заднюю панель, к акустике можно подключать два источника звука благодаря наличию пары стереовходов. Вес Edifier R1200T составляет 5.8 кг.

Цена в рознице – 1800 рублей.

ГИБКИЙ ПОДХОД

Электронная книга WEXLER.BOOK Flex ONE



WEXLER представила любопытную разработку, электронную книгу WEXLER.BOOK Flex ONE на основе гибкого 6-дюймового экрана E-ink. Ключевая особенность дисплея заключается в использовании полимерной подложки вместо, привычной, стеклянной.

Книга обладает необычным форм-фактором, ее длина и ширина составляют 124x139 мм, тогда как глубина – 7.5 мм. Таким образом, получаем формат, более близкий к широкому. К сожаленью, данных про разрешение экрана нет, в любом случае, использование электронных чернил гарантирует четкое отображение шрифтов и картинок.

Flex ONE снабжена 8 Гбайт встроенной памяти, этого более чем достаточно для того, чтобы вместить впечатляющую библиотеку. Если вы умудритесь забить всю память, ее можно расширить с помощью карты памяти типа MicroSD. Книга поддерживает разнообразные форматы электронных книг (TXT/PDF/DOC/CHM/HTM/HTML/EPUB/FB2), а кроме того картинки (JPG/BMP/GIF/PNG) и музыку (MP3). В дороге можно послушать радио благодаря наличию встроенного FM-приемника. Управление осуществляется с помощью кнопок на лицевой панели, можно менять размер шрифта, ориентацию экрана, слушать музыку в фоновом режиме.

Аккумулятора Flex ONE хватает на две недели активного использования. Для подключения к компьютеру используется порт microUSB, комплект поставки включает наушники. Рекомендованная цена – 7990 руб.

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Легенда о богине

Присланные в редакцию фотографии заставили нас на мгновение остановить работу и слоганом макдональдса воскликнуть: «Это я люблю!»

Конкурсы в играх – дело обычное, но такие, чтобы разыскивали богиню – история редкая и даже уникальная. Целый месяц комьюнити самой популярной российской браузерной игры «Легенды: Наследие Драконов» dwar.mail.ru искало свою богиню Шеару. И нашло ее, да не одну, а целых трех! Теперь их божественная красота пленяет взоры, грациозный и стройный стан зачаровывает, но не стоит забывать, что это воительницы, которым подчиняются великие драконы. А таких красавиц в игре предостаточно. Поэтому вооружайтесь луком и отправляйтесь на поиски прекрасных спутниц или в гущу не менее прекрасных в своей кровавости клановых войн. Возможно, не все встреченные подруги на самом деле окажутся бородатыми сисадминами!

Плюс один фестиваль

Перед началом учебного года LG Electronics провела в Москве игровой фестиваль «Сразимся в 3D», а «СИ» немного этому поспособствовала.



Более 70 000 человек стали свидетелями грандиозной экспозиции 3D-технологий – телевизоры и мониторы LG Cinema 3D, домашние кинотеатры, Blu-ray-проигрыватели, смартфоны Optimus 3D, представляющие собой полное 3D-решение для дома.

По нашему совету LG привезла на мероприятие популярных телеведущих Бонуса и Гамовера, чью программу «От винта» много лет назад смотрели, наверное, все нынешние читатели «СИ». Специально для российского фестиваля из Кореи был доставлен самый большой на сегодняшний день в России 3D-экран с диагональю 370 дюймов. На нем демонстрировался турнир по танцам на Kinect. Наконец, на игровой площадке все желающие могли оценить в 3D такие игры, как Crysis 2, Call of Duty: Black Ops, Halo: Reach, а по Super Street Fighter IV Arcade Edition прошел даже настоящий турнир. При помощи специального конвертера, которым оснащена вся линейка 3D-продуктов LG, даже игры, изначально созданные в 2D-формате, были преобразованы в 3D.

Мероприятие примечательно тем, что крупный производитель телевизоров осознал, что геймеры – самая крупная и обеспеченная целевая аудитория для его продукции, а современные игры – основной источник HD-контента и 3D-контента. Есть шансы, что интересных для нас выставок, фестивалей, турниров в будущем станет только больше!

PlayStation-планшет уже в продаже

Ценителям качественных игр и одновременно любителям гаджетов будет особенно приятно узнать о начале продаж Android-планшетника Sony Tablet S.



Sony Tablet S – это первый планшетный компьютер, получивший сертификат PlayStation Certified и позволяющий играть в оригинальные игры для PlayStation (две бесплатно прилагаются). Для тех, кто не читал наш эксклюзивный репортаж с PlayStation Day, напомним, что в январе этого года Sony Computer Entertainment на пресс-конференции в Японии анонсировала проект PlayStation Suite. Смысл в том, что избранные телефоны и планшетники под управлением Android получают игры, проверенные отделом контроля качества SCE, в том числе – и порты хитов с первой PlayStation. То есть, в отличие от типичного для мобильных устройств бардака с обилием мусорных игр, сертифицированная библиотека состоит только из качественных проектов. И Sony Tablet S – устройство, на котором все обещанное чудесно работает.

Стоит добавить, что Sony Tablet S оснащен сенсорным экраном диагональю 9,4 дюйма и мощным мобильным процессором NVIDIA Tegra 2. Sony гордится уникальным дизайном со смещенным центром тяжести, который позволяет без труда удерживать устройство как вертикально (в портретном режиме), так и горизонтально (в ландшафтном режиме) в течение длительного времени. Это должно быть особенно важно для тех, кто использует планшет как электронную книгу или же игровую систему. Еще одна важная особенность – обмен командами с помощью ИК-сигналов, что позволяет использовать Tablet S в качестве полностью настраиваемого пульта дистанционного управления телевизорами, домашними кинотеатрами, проигрывателями дисков и другой домашней техникой. Планшетник (версия только с Wi-Fi) уже поступил в продажу с рекомендованной стоимостью в 22 999 рублей за модель с памятью 32 Гбайт и 18999 рублей за модель с памятью 16 Гбайт, в ноябре ожидается вариант и с 3G.


каждый вторник на kanobu.ru
Адовая кухня
САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ
АУДИОПОДКАСТ В РУНЕТЕ
РЕКЛАМА



Алексей Горбунов

Питайтесь правильно!

Тестирование блоков питания стандарта 80 PLUS Gold

Что нужно для сборки продвинутого игрового компьютера? Качественная материнская плата, современный процессор, побольше памяти, видеокарта помощней, быстрый и вместительный жесткий диск? Несомненно, все это должно быть упаковано в красивый и просторный корпус. Но важно не забывать, что главнейший компонент будущей системы – это блок питания. Ведь именно он будет снабжать энергией твоего игрового «монстра». Мощные конфигурации отличаются повышенными требованиями к питанию, особенно это касается прожорливых видеокарт, а также связок SLI и CrossFireX. Отсюда вывод – подходить к выбору БП надо с умом.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Cooler Master Silent Pro Gold 700W
Corsair Professional Series Gold AX750
ENERMAX MODU87+ 800W
FSP AURUM GOLD 600
FSP AURUM GOLD 700
Thermaltake Toughpower Grand 750W

Методика тестирования

Все испытуемые блоки питания прошли тесты на стенде D-RAM DBS-2200 от компании FSP. Конструктивно он состоит из колодок с разъемами, куда подключаются кабели от БП, нагрузочного блока, охлаждаемого при помощи вентиляторов, переключателей для выставления силы тока по основным линиям и панели индикации напряжений. При помощи данного стенда можно нагрузить блок питания мощностью до 850 Вт.

Тесты проводились по следующей схеме. Переключателями устанавливаем для линий +12V потребляемую мощность, равную 100 Вт. Далее последовательно повышаем нагрузку на линиях +3.3V и +5V с шагом 20 Вт. На панели индикации наблюдаем реальные значения напряжений по линиям, которые и записываем. Затем увеличиваем потребляемую мощность на линиях +12V до 200 Вт и повторяем процесс заново. Пределами ограничений являются значения максимальной комбинированной нагрузки у каждого из блоков питания.

Результаты испытаний – это процентные отклонения напряжений по каждой из основных линий: +3.3V, +5V, +12V. Чем меньше разница между замеренным и идеальным значениями напряжения, тем лучше – значит, блок питания эффективно распределяет нагрузку и не проседает.

Также оценивались: комплект поставки, оснащение теми или иными разъемами для подключения, уровень шума и нагрев корпуса блока питания.

Cooler Master Silent Pro Gold 700W



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
700 Вт
Заявленный КПД:
не менее 90%
Количество линий
+12V: единая линия
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 22 А,
+5V – 25 А,
+12V – 56 А,
-12V – 0.3 А,
+5Vsb – 3.5 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 150 Вт,
+12V – 672 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 120 мм
Габариты:
160x150x86 мм
Вес:
3.3 кг

Начинаем с блока питания Silent Pro Gold 700W от компании Cooler Master. Принадлежность к золотому сертификату 80 PLUS. Блок питания модульный и оснащен встроенным хвостом из проводов с разъемами 20+4-пин для материнской платы, 4+4-пин для процессора и 6-пин для видеокарты. Комплект поставки включает все остальные кабели для питания компонентов системы, упакованные в аккуратный чехол, несколько стяжек-липучек для проводов, крепежные винты, инструкцию и декоративную наклейку.

Мощность Silent Pro Gold 700W составляет 700 Вт, заявленный максимальный ток по линии +12V может достигать 56 А (672 Вт). Охлаждается блок питания при помощи 120-мм вентилятора с автоматическим управлением. По результатам испытаний Silent Pro Gold 700W продемонстрировал полную стабильность во всех режимах нагрузки.

Максимальные отклонения показателей по линии +3.3V достигли лишь 1%, а по каналам +12V и +5V уложились в 2%. Все время, пока шли тесты, шум от вентилятора блока питания оставался умеренным, даже низким. Сам БП на ощупь был чуть теплым и не более того.

8

Corsair Professional Series Gold AX750

Professional Series Gold AX750 несколько выбивается из нашей пафосной компании своим строгим, аскетичным видом. Этот блок питания интересен, прежде всего, тем, что он полностью модульный: проводов из него не выходит вообще никаких, только разъемы. AX750 идет в комплекте с набором кабелей (заботливо укутанных в чехол на липучке), инструкцией, винтиками и стяжками для проводов. Часть кабелей (SATA и Molex) сделана плоскими, как и у предыдущего БП от Cooler Master. В процессе подключения кабелей мы столкнулись с проблемой – полное отсутствие каких-либо подписей к разъемам на корпусе БП или хотя бы цветового их разделения. AX750 способен выдать 750 Вт мощности и теоретически обеспечить ток в 62 А (744 Вт) по линии +12V. С охлаждением здесь справляется 120-мм вентилятор. Результаты тестов AX750 говорят сами за себя – показатели отличные. Отклонения в пределах 2% по всем линиям.

Вентилятор AX750 не вращается, пока загрузка БП составляет меньше 20%, при нагрузке от 20% до 50% он работает в тихом режиме, и только ближе к 100% начинает раскручиваться, но услышать его проблематично.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
750 Вт
Заявленный КПД:
не менее 90%
Количество линий +12V:
единая линия
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 25 А,
+5V – 25 А,
+12V – 62 А,
-12V – 0.5 А,
+5Vsb – 3 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 125 Вт,
+12V – 744 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 120 мм
Габариты:
160x150x86 мм
Вес:
3.3 кг



9

ENERMAX MODU87+ 800W

MODU87+ 800W – один из лучших блоков питания ENERMAX. Корпус выполнен из шероховатого металла и оборудован вентилятором с «золотыми» лопастями. Модель, разумеется, модульная. Комплектация объемная: инструкция, кабели и сумочка к ним, крепежные винты, хомуты на липучке, стикер, а также интересная штука под названием CordGuard, которая закрепляется снаружи блока питания и защелкивается на сетевом шнуре, удерживая его от выпадения из разъема БП. У MODU87+ 800W в наличии 4 виртуальных линии +12V, по 30 А на каждую, при этом суммарная нагрузка по ним заявлена в 792 Вт. Перейдем к тестам. Здесь все замечательно: отклонения в 1-2% и не более того. Отдельно обратим внимание на показатели линии +12V, которые большую часть времени остаются и вовсе идеальными. При оценке уровня шума исключительно положительные ощущения остались от 140-мм вентилятора, который работает тихо и эффективно. Отметим, что после выключения системы вентилятор еще какое-то время работает, ограждая компоненты БП от резкого перепада температур.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
800 Вт
Заявленный КПД:
до 93%
Количество линий +12V:
4
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 24 А, +5V – 24 А, +12V1-V4 – 30 А,
-12V – 0.5 А, +5Vsb – 3 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 120 Вт,
+12V1… & +12V4 – 792 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 140 мм
Габариты:
175x150x86 мм
Вес:
2.9 кг



6

FSP AURUM GOLD 600

Блок питания упакован в черную с золотом коробку, сам он оформлен в том же цветовом стиле. Комплект поставки состоит из: инструкции, сетевого шнура, стяжек для проводов, крепежных винтов да наклейки FSP. Примечательны скромные габариты БП: в длину он достигает всего лишь 150 мм и легко поместится в стандартном корпусе, никому не мешая. Мощность FSP AURUM GOLD 600, как видно из названия, равна 600 Вт, заявленный КПД достигает 90%, что соответствует сертификату 80 PLUS Gold. Каждая из 4 виртуальных линий +12V обеспечивает ток до 18 А.

По результатам тестов блок питания показал себя на достойном уровне. С одной стороны, отклонения по линиям у него более явные, нежели у остальных испытуемых, особенно по каналу +5V, где они доходят до 4%. С другой – все значения укладываются в допустимые рамки. Чего, правда, не скажешь об уровне шума. При сильной загрузке гул вентилятора отчетливо слышен. Зато тепловые показатели в норме, перегрева не наблюдалось.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
600 Вт
Заявленный КПД:
90%
Количество линий +12V:
4
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 24 А, +5V – 24 А, +12V1-V4 – 18 А,
-12V – 0.5 А, +5Vsb – 3.5 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 140 Вт,
+12V1… & +12V4 – 540 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 120 мм
Габариты:
150x140x86 мм
Вес:
1.9 кг



FSP AURUM GOLD 700



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
700 Вт
Заявленный КПД:
90%
Количество линий +12V:
4
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 28 А,
+5V – 28 А,
+12V1-V4 – 18 А,
-12V – 0.5 А,
+5Vsb – 3.5 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 160 Вт,
+12V1… & +12V4 – 672 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 120 мм
Габариты:
150x140x86 мм
Вес:
1.9 кг

Разница между AURUM GOLD 700 и предыдущей моделью FSP из наших тестов минимальна и заключается в мощности, числе разъемов для подключения устройств, ну и в цене, разумеется. В остальном они братья-близнецы, что по внешнему виду, что по размерам (две самые компактные модели в нашем тесте), что по содержимому золотисто-черной упаковки. AURUM GOLD 700 – блок питания стандартного типа с возможностью подключения пары видеокарт с питанием по двум разъемам 6+2 pin, семи устройств с коннектором SATA и четырех с Molex, одного FDD. Заявленная мощность БП – 700 Вт, токи по линиям +12V те же, что и у младшей модели, – 18 А, зато по линиям +3.3V и +5V они выше и достигают 28 А. За охлаждение отвечает 120-мм вентилятор на гидродинамическом подшипнике. Тесты AURUM GOLD 700 прошел уверенно, показав чуть лучшие результаты, нежели его младший собрат. Отклонения не более 3% – все в пределах нормы. То же самое можно сказать и про нагрев: теплый корпус БП при максимальной нагрузке – это хорошо. Другое дело, какой ценой это дается – вентилятор все-таки шумноват.

Thermaltake Toughpower Grand 750W



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
750 Вт
Заявленный КПД:
до 92%
Количество линий +12V:
единая линия
Максимальные токи по линиям:
+3.3V – 25 А,
+5V – 25 А,
+12V – 60 А,
-12V – 0.8 А,
+5Vsb – 3 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 150 Вт,
+12V – 720 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 140 мм
Габариты:
180x150x86 мм
Вес:
2.5 кг

Thermlatake Toughpower Grand 750W упакован в матовый черный корпус с алой каймой, проходящей по периметру блока – скромно и изящно. По габаритам это самый большой БП из наших испытуемых – аж 180 мм длины! Комплектация у Toughpower Grand 750W, пожалуй, самая богатая: бархатная сумочка, в которой находится сам БП; мешочек чуть поменьше – для аксессуаров; сумка на липучке – для проводов; кабели, стяжки-липучки в достатке, пластиковые зажимы в количестве 4 штук, инструкция, винтики, а также резиновые накладки на заднюю стенку БП. Toughpower Grand 750W – модель с модульным подключением. Заявленная мощность – 750 Вт, теоретический пик по единой линии +12V – 720 Вт. Остужает БП 140-миллиметровый вентилятор на двух шариковых подшипниках и со слегка измененной формой лопастей, благодаря чему обещано снижение уровня шума. По итогам тестов выяснилось, что обещание было выполнено – работает Toughpower Grand 750W тише воды, ниже травы, оставаясь чуть теплым. Показатели – отличные, отклонения не более 2% в любом из режимов, а по линии +5V – так и вовсе идеальные.

Лучшие из равных

Выбор победителей в нашем случае очень неочевиден. Изначально подразумевается, что блоки питания, сертифицируемые по стандарту 80 PLUS Gold, – современные, качественные и стабильные модели. Поэтому опираться исключительно на результаты замеров напряжений тут не получится.

По совокупности параметров лучшая модель – это ENERMAX MODU87+ 800W. В его пользу говорят отличный комплект поставки, высокий запас по мощности, россыпь разъемов для подключения, великолепные результаты испытаний и тихая работа. Правда, стоит он, как скромный офисный ПК, да и корпуса потребует немаленького, но тут уж ничего не поделать. Такие модели – удел энтузиастов, у которых и с деньгами, и с дорогими корпусами, и с мощным «железом» все в порядке.

Если же бюджет не позволяет больших трат, но есть потребность в качественном БП с сертификатом 80 PLUS Gold, то стоит обратить внимание на FSP FSP AURUM GOLD 700. Модульности нет, да и вентилятор мог быть потише, зато есть честные 700 Вт, выполнение всех заданных нормативов по напряжениям, компактные размеры и очень приятная для такого устройства цена.



Ирина Кузнецова

Эпичный тандем

Обзор мыши Razer Naga Epic и клавиатуры Razer Anansi

ХАРАКТЕРИСТИКИ МЫШИ RAZER NAGA EPIC СТЕНД

Тип сенсора:
лазерный
Интерфейс:
USB 2.0, проводной/беспроводной
Разрешение сенсора:
от 100 до 5600 dpi
Изменение разрешения сенсора:
с шагом 100 dpi
Время отклика/частота опроса:
1 мс/1000 Гц
Количество программируемых кнопок:
17
Длина шнура:
2 м
Дополнительно:
три сменных боковых панели, опциональные аддоны для MMO-игр, возможность выбора цвета подсветки
Размеры:
116x77x41 мм

ХАРАКТЕРИСТИКИ КЛАВИАТУРЫ RAZER ANANSI

Тип:
мембранная
Интерфейс:
USB 2.0, проводной
Количество клавиш:
127
Подсветка клавиш:
есть
Профиль клавиш:
высокий
Длина шнура:
2 м
Дополнительно:
полностью программируемые клавиши, отдельный блок из 5 макрокнопок, 7 клавиш для большого пальца, запись макросов «на лету»
Размеры:
515x190x22 мм

Системы управления персонажами в различных MMORPG, пожалуй, можно считать самыми сложными в своем роде. Никто, конечно, не запрещает во время боя оставлять персонажа на одном месте и нажимать пару кнопок, но успех будет сомнителен, особенно если речь идет о рейдовом боссе или PVP-сражении. Создатели MMO-игр сознательно сделали большинство боев динамичными, требующими определенной сноровки от пользователя, скорости реакции и ловкости рук, – как говорится, чтоб не приходилось скучать. Тот, кто уже давно является обитателем виртуальных миров, наверняка замечал, как порой приходится сосредотачивать свое внимание на «ритуальных плясках» пальцев по клавиатуре и мышке, чтобы не дай бог не ошибиться и успеть прожать нужную «абилку» в нужный момент, при этом успеть вывести персонажа из зоны, наносящей большой урон, иначе поражение и «почетное» звание «топора» или «нуба», – тут уже не до удовольствия от игры. Упростить игровую механику боя вряд ли получится, а облегчить жизнь рукам (а вместе с этим и нервам) стоит попробовать – для этого и были созданы компанией Razer MMOG-ориентированные мышь и клавиатура.

Методика тестирования

Вектор тестирования устройств нам обозначило их прямое назначение, а потому мы отправились прожигать жизнь на просторы Азерота в известной MMORPG от Blizzard. Предварительно было установлено программное обеспечение для мыши и клавиатуры и обновлены прошивки до последних версий. Также был скачан и установлен специальный аддон под Razer Naga Epic для World of Warcraft. Кроме этого, мышь и клавиатура использовались для обычных целей: работы в офисных приложениях, веб-серфинга и управления мультимедиа-приложениями.

Мифично

Как это принято у Razer, названия раздаются по принципу: мышь – змея, клавиатура – паук. В случае с нашими участниками тестирования – Razer Naga Epic и Razer Anansi – все так и есть, но с примесью мифологичности, дабы передать дух игровых вселенных. Напомним, что наги, змееподобные существа, пришли к нам из индуизма и буддизма; они являются неотъемлемыми участниками событий игровых вселенных MMORPG жанра фэнтези. Про Ананси же нам известно то, что он является африканским божеством-трикстером и внешне то ли паук, то ли человек, то ли и то и другое одновременно, – африканцы сами не знают наверняка; что касается игровых миров, то пауки-божества там также не редкость.
Выглядят оба устройства невероятно притягательно и оригинально и отлично гармонируют друг с другом. Изящные изгибы, аккуратные формы, благородный черный цвет дополняются завораживающей пульсирующей подсветкой. Под настроение можно подобрать какой-нибудь конкретный цвет либо включить циклическую смену цветов. Жаль, что во втором случае подсветку клавиатуры и мыши не удастся синхронизировать. Рассмотрим теперь каждое устройство пристальнее и в деле.

Проявление индивидуальности

Начнем с Razer Naga Epic. Скажем откровенно, эту мышь мы ждали с нетерпением: еще бы, ведь это более совершенная версия крайне удачной мыши Razer Naga. Главная особенность передалась по наследству – двенадцать дополнительных программируемых кнопок-«чешуек» под большим пальцем призваны перераспределить баланс между использованием мыши и клавиатуры. Но имеются и важные нововведения. Во-первых, это два режима работы: беспроводной и проводной. Нет проводов – свобода и комфорт, да еще и красота: на докстанции мышь выглядит величественно, словно музейный экспонат. Примечательно, что время отклика и частота опроса в беспроводном режиме те же, что и в проводном, а это крайне важно для игровых манипуляторов. Провод же – отличная страховка в случае, если в разгар побоищ сядится аккумулятор. Кстати, благодаря наличию батарейки мышь обрела, по нашим ощущениям, более комфортную массу – стала немного тяжелее. Во-вторых, Razer сделали одну из самых эргономичных мышей еще эргономичнее. В комплекте имеются три сменных боковых панели: классическая (как у обычной Naga), под хват ладонью и под хват «когтем». Нам пришлась по душе широкая, под хват ладонью: она позволяет разместить на ней безымянный палец и мизинец – в итоге даже при длительной игре рука буквально отдыхает на мыши. Панельки легко меняются, хорошо держатся на магнитах. Однако стоит немного пожурить производителя за глянцевый пластик на боковинах – пальчики потеют. Покрытие soft touch, как на основной части корпуса, было бы в самый раз. И наконец, маленькое изменение – две дополнительные кнопки с левого края переместили под колесо прокрутки: так стало гораздо легче до них дотягиваться.
В прилагаемом аддоне для WoW, весьма качественно сделанном, между прочим, способности персонажа сгруппированы в матрицы 3x4, которыми легко манипулировать с блока клавиш на мыши. К сожалению, не до всех 12 клавиш одинаково удобно дотягиваться, поэтому наиболее используемые «абилки» стоит распределить на передних двух рядах кнопок. При желании, все панели способностей можно перераспределить, перегруппировать (например, сделать 12 «абилок» в ряд) и переназначить.

Ода эргономичности

Клавиатура Razer Anansi источала комфорт, даже когда мы только-только извлекли ее из коробки: поверхность клавиатуры и кнопки выполнены из бархатистого пластика, такого приятного на ощупь, что также практично и удобно. Глянец тоже присутствует, но не в критичных местах – немного по бокам. Символы на клавишах выгравированы крупно, подсвечивается и английская, и русская раскладка – мимо нужной клавиши не промахнетесь. С левого края расположены пять макроклавиш – на них оказалось удобно повесить небоевые макросы (например, для быстрой рыбалки). Но настоящим бриллиантом Razer Anansi можно считать дополнительные клавиши-модификаторы (назначены Ctrl, Alt, Shift и их сочетания) под большим пальцем. Это невероятно удачное, очень удобное решение! В первую очередь его оценят те, кто играет персонажами-лекарями: например, в Healbot на этих клавишах завязан практически весь процесс исцеления. Также эти клавиши будут полезны, если вы применяете аддон для Razer Naga Epic для быстрой навигации между панельками способностей. Отдельно стоит отметить возможность записывать макросы прямо в игре и назначать на любую клавишу клавиатуры. Также во время игры можно моментально переключать профили. Кстати сказать, профилей, как и для мыши, можно создать целых двадцать штук. Печатать на клавиатуре так же удобно, как и играть: клавиши средней жесткости, прилагать больших усилий для регистрации нажатий не надо. Присутствуют и приятные мелочи, такие как игровой режим (отключает клавишу Windows) и быстрое управление медиаприложениями. **СИ**



+
- Потрясающий дизайн
- Удачнейшие эргономические решения
- Богатая функциональность

–
- Очень высокая стоимость

Epic win!

Наигравшись вдоволь с Razer Naga Epic и Razer Anansi, мы пришли к выводу, что эта парочка создана друг для друга, а вместе они должны жить долго и счастливо на столе неравнодушного к ММО-играм берсеркера, превращая его суровые динамичные битвы в удовольствие –- и никак иначе. Кроме того, за счет высокого уровня эргономичности обоих устройств их можно рекомендовать и широкому кругу пользователей. Единственным воздерживающим от покупки фактором может стать весьма немаленькая цена за комплект. Стоит, наверное, попросить у друзей или близких в подарок на день рождения.

Samsung SMART TV



Умные приложения

В 2011 году телевизоры навсегда перестали быть ящиками с сериалами, наступила пора умного телевидения – Smart TV. В авангарде нового движения стоит южно-корейская компания Samsung. Она первой в мире создала магазин телевизионных приложений Samsung Apps и продолжает его развивать, причем такими темпами, что за всеми обновлениями и не уследить. Если в начале года приложений было около 40, то к концу 2011-го их количество увеличилось практически в десять раз. Сейчас их почти 300, хотя, возможно, к моменту выхода журнала и это число будет уже позади. В этом и следующем номерах представим читателям дайджест самых интересных приложений.

ВИДЕО

Сервисы VOD (video-on-demand) с каждым днем становятся все более и более популярными. И это не удивительно, ведь основное преимущество такого приложения – возможность выбора. Не придется дожидаться трансляции, специального показа, искать канал и т. д. Все, что нужно, это зайти в меню Smart Hub, загрузить приложение из магазина Samsung Apps и выбрать виджет. Разнообразие сервисов подкупает. Радует и то, что большая часть сервисов бесплатна.

Explore 3D

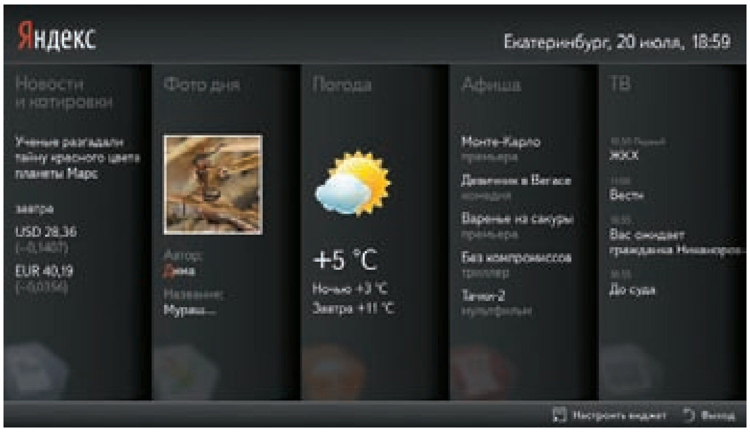
Телевизоры Samsung отличаются превосходным качеством не только 2D-, но и 3D-изображения. Одна проблема: объемный контент все еще весьма ограничен. Samsung Smart TV исправляет ситуацию. Собственный виджет Samsung открывает доступ к множеству документальных фильмов, мультипликационным фильмам и музыкальным клипам. Все они в формате 3D. Уверены, что натурные съемки IMAX никого не оставят равнодушным. Единственное ограничение – скорость Интернета, минимум 10 Мб/сек.

Yota Play

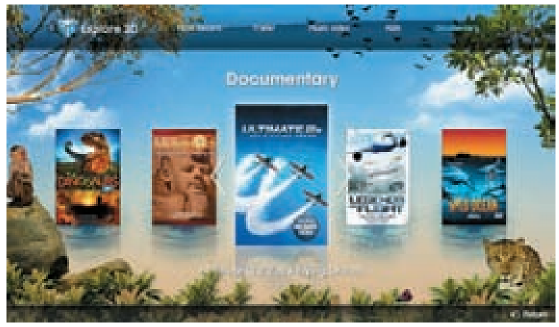
Сервис от известного провайдера дает доступ к обширной библиотеке самых модных фильмов, среди них есть и самые последние новинки, и полюбившаяся классика. Выбрать фильм легко. Этому в немалой степени поспособствуют обсуждения в соц. сетях и описания картин на киноманских сайтах. Они интегрированы в виджет. Сервис платный. После оплаты фильма у пользователя будет месяц для того, чтобы начать просмотр. После включения фильма можно в любой момент нажать на «паузу». Завершить просмотр необходимо в течение следующих 48 часов. Просмотреть фильм можно сколько угодно раз, причем не только на ТВ, но и на Blu-ray проигрывателе, и даже на планшете или смартфоне.

Стрим-Интерактив

Это приложение адресовано любителям российского современного кино. Множество фильмов, сериалов







и передач доступно в любое время, а каталог постоянно пополняется новинками российского кинопроката. Приложение обладает интуитивным интерфейсом, вы легко найдете именно то, что давно искали. И все это абсолютно бесплатно.

Tvigle

Еще один виджет VOD появился на телевизорах с платформой Smart TV этой осенью. Популярный сайт перенес свой контент на умные устройства. Теперь всем обладателям телевизоров и Blu-ray проигрывателей доступны российские и западные новинки кино, фильмы советского кинематографа, коллекции мультфильмов. Кроме того, сервис дает доступ к музыкальным клипам, видеорецептам, урокам по йоге и другим самым разным записям – всего более 16 000 на любой вкус. Пополнение обширной коллекции происходит ежедневно.

Россия. Телевидение и радио

Этот сервис будет понятен всем любителям телеканалов Россия. Виджет дает доступ к контенту каналов Россия 1, Россия 2, Россия 24, Наука 2.0 и Моя Планета. Новости, публицистика, документальные и детские передачи, спортивные и профессиональные программы, кино и сериалы – все это доступно по нажатию пары кнопок пульта ДУ. Приложение гарантирует круглосуточный доступ к видео в высоком качестве и оперативное обновление контента.

Zoomby

Zoomby – одна из самых ожидаемых новинок осени 2011 года. Этот видеосервис аналогичен услугам, которые предоставляет одноименный сайт: можно управлять воспроизведением видео, создавать собственные плей-листы. Навигация проста и удобна. Свежие фильмы, сериалы и телепередачи доступны пользователю 24 часа в сутки.

ИНФОРМАЦИЯ И ОБУЧЕНИЕ

Не случайно телевизоры компании получили имя Smart – умные. Эти телевизоры позволяют не только развлекаться, но и учиться, и получать информацию. Два раздела в магазине приложений Samsung Apps так и называются: «Информация» и «Обучение». В них представлены различные виджеты – от простых песенок на английском, до серьезных аналитических сервисов, есть среди них и сервисы от российских провайдеров.

Яндекс

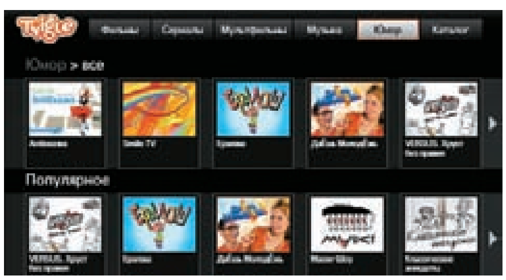
Этот виджет создан специально для тех, кто хочет получить доступ к различной информации максимально быстро, четко и качественно. Привычный и знакомый сервис Яндекса в телевизорах Smart TV имеет все нужные разделы: новости, погода, карты и пробки, афиша, телепрограмма. Кроме того, в веб-браузере страница Яндекс стала стартовой, а в функции Search All поиск Яндекса используется по умолчанию.

Репетитор ПДД

Приложение для обучения правилам дорожного движения. Сдать экзамен в ГИБДД? Проще простого. Есть разные варианты обучения: экзамен (20 вопросов за 20 минут), проверка (любые вопросы любого билета), тематические задачи (вопросы сгруппированы по темам). Интерфейс удобен и понятен, графика выполнена на самом высоком уровне.

СОЦИАЛЬНЫЕ ВИДЖЕТЫ

Еще в прошлому году Samsung выпустила первые приложения для общения в социальных сетях. В этом году сервисы пополнились приложением Social TV. Оно позволяет общаться с друзьями и близкими в Facebook, Twitter и Google Talk не прерывая просмотра. Поделиться новостями и эмоциями от просмотра стало просто как никогда! **СИ**







Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Battlefield 3

Тема этого номера Level UP – самый долгожданный и многообещающий FPS этого года. Разумеется, речь идет о третьей части Battlefield от компании Electronic Arts. Сейчас вы сможете ознакомиться с нашими первыми, но далеко не последними впечатления об игре.



Gears of War 3

Представители новой расы в очередном выпуске Gears of War лопаются, как мыльные пузыри, а мы по-прежнему можем пилить локустов. В принципе, это Gears of War 2, доведенный до ума и отшлифованный до блеска, – смотрите нашу «Точку зрения».



Warhammer 40k: Space Marine

Space Marine – игра, рассматривать которую можно исключительно через призму знания вселенной Вархаммер и уважения, а еще лучше любви, к ней. В такой ситуации она стопроцентно произведет впечатление. Смотрите наш видеообзор.



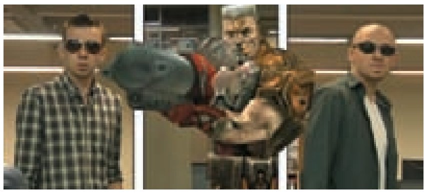
Red Orchestra 2: Герои Сталинграда

Самые реалистичные многопользовательские сражения, посвященные одной из самых решающих битв Великой Отечественной войны, для самых хардкорных игроков. Наша «Точка Зрения» на Red Orchestra 2: Герои Сталинграда.



Rock of Ages

Довольно простая и очевидная идея и умопомрачительная реализация – Rock of Ages легко покоряет проработанным до мельчайших элементов дизайном и возможностью разрушить все значимые достижения мировой истории. Смотрите наш видеообзор.



Game Hunters

Новая программа Game Hunters, в которой мы предлагаем вам по-новому взглянуть на знакомых игровых персонажей, вдоволь посмеяться и погрузиться в захватывающую историю двух «охотников за играми».

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



Художник: MadArtist

? Что такое «реткон»? Постоянно встречаюего там и сям, просвещайте!

Это всего лишь ещё одно иностранное слово, прижившееся в качестве термина. Retcon – сокращение от «retroactive continuity», понятия, пришедшего из литературы. Означает переписывание ранее известных фактов, частичное или полное переосмысление вопроса «как оно всё было на самом деле».

? Продолжит ли «СИ» писать об играх для PSP, Wii, DS?

Отвечает
***Константин Говорун*:**



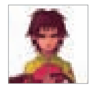
Ответ звучит так: «Да, если появятся интересные команде проекты».

? У меня PS3. Хочу подключить её к PSN, но проблема в том, что живу я в селе и в доме нет телефонной линии. Есть ли способ подключить Интернет и как это лучше сделать?

Теоретически возможность есть всегда – вопрос в том, как добыть доступ в Интернет сам по себе. Наиболее универсальное решение, на наш взгляд – брать его «из воздуха», при помощи 3G. А потом – передавать PS3 по Wi-Fi при помощи подходящего гаджета (это может быть ноутбук, смартфон или универсальная «таблетка», раздающая доступ на сторонние устройства). Подобные предложения есть у всех крупных операторов сотовой связи, они вам подскажут. А уж встроенный приёмник Wi-Fi у PS3 есть. Вопрос лишь в качестве связи и цене.

? Дайте возможность консольщикам тоже смотреть диск Level Up! Не у всех же есть ПК!

Отвечает
***Юрий Левандовский*:**



Все диски Level Up (с самого первого выпуска) можно смотреть в HD на PlayStation 3 и Xbox 360. Единственное ограничение – отсутствие запускаемой консолью облочки; иными словами, вставив диск в консоль, вам нужно вручную запускать видеофайлы. В случае с PlayStation 3 также может понадобиться команда «Отобразить всё» (вызывается нажатием кнопки «треугольник» на иконке диска). Приятного просмотра!

? Расскажите поподробнее о телевизорах с поддержкой 3D для PS3. Слышал, там прилагаются для этой консоли ещё и очки?

Сейчас на рынке немало телевизоров с поддержкой 3D, и все они требуют специальные очки, прилагающиеся в комплекте (как правило, их положено две пары – чтобы можно было смотреть кино и играть вдвоём). В последние месяцы «Страна Игр» неоднократно писала о 3D-телевизорах производства LG и Samsung. Устройства последнего поколения используют поляризационные очки и отлично совместимы с PS3. Мы проверяли.
Если же 3D-экран вам нужен только для игры на PlayStation 3, рекомендуем обратить внимание на специальный 24-дюймовый 3D-монитор, который Sony анонсировала на выставке E3 по цене $500 (дополнительная пара очков – ещё за $70).

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!



Художник: Xatchett



Борис Иванов

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»





ДИСК

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ, 1 диск BD50 + 1 диск DVD
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD MA английский, DTS испанский, DTS португальский, DTS чешский, DTS венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 тайский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей

ФИЛЬМ

FAST FIVE (2011, 130 минут)

РЕЖИССЕР:
Джастин Лин
В РОЛЯХ:
Вин Дизель, Пол Уокер, Джордана Брюстер, Тайрез Гибсон

БОНУСЫ

Видеокомментарии, Аудиокомментарий режиссера, Рассказы о съемках (72 минуты), Смешные дубли (4 минуты), Вырезанные сцены (2 минуты), DVD с «Форсажем 5»



ФОРСАЖ 5

Освободив Доминика из тюремного автобуса, Брайан и Мия сбегают в Рио-де-Жанейро, где соглашаются на предложение старого знакомого – украсть несколько дорогих машин, конфискованных полицией. Однако по ходу дела выясняется, что в памяти одного из автомобилей записаны адреса тайников, где местный наркобарон прячет деньги. Сбежав от подручных Рейеса, герои собирают команду, чтобы «обнести» авторитета. Тем временем на их след выходит команда Хоббса, эксперта по ловле американских преступников, которые прячутся за границей.

Как мне уже доводилось писать, сериал «Форсаж» с каждой новой серией набирает обороты и теперь претендует на место не только в «фанатском» пантеоне автомобильного кино, но и в мейнстримном пантеоне криминальных боевиков. 600 миллионов долларов пятого «Форсажа» в мировом прокате (причем без помощи 3D-билетов) – это сборы суперблокбастера. Продюсеру Нилу Морицу есть с чем себя поздравить – десять лет назад он сделал верную ставку.

Режиссеру Джастину Лину, с другой стороны, рано гладить себя по головке. Да, его фильмы гребут бабло лопатой, но в пятом «Форсаже» объективно удачны лишь экшн-эпизоды – открывающее ленту ограбление мчащегося поезда и завершающая картину гонка по улицам Рио-де-Жанейро, во время которой герои волочат на прицепе огромный сейф. Эти сцены стоят того, чтобы ради них посмотреть «Форсаж 5», но фильм ими не ограничивается. В нем есть еще полтора часа преимущественно разговорного действия с несколькими короткими боевыми вставками. И чем больше герои говорят, тем яснее становится, насколько это слабые персонажи, которые держатся исключительно на звездной харизме. Причем последняя есть лишь у Дизеля, Брюстер и Дуэйна Джонсона (у которого в картине удивительно мало сцен).

Впрочем, это мнение человека, который смотрит «Форсажи» по работе. Если вы искренне любите Брайана, Романа, Теджа, Хана и Жизель, то новый «Форсаж» вас не разочарует – все эти персонажи не сходят с экрана. В противном случае смотрите только экшн и не бойтесь, что пропустите что-то интересное.

ИЗДАНИЕ

Картинка «Форсажа 5» не избавлена от шероховатостей, но смотрится более чем достойно. Ее нужно изучать под микроскопом, чтобы разглядеть зоны слабых «шевелений» или крохотные погрешности кодирования. Как и следовало ожидать, саундтреки фильма исключительно активны в экшен-фрагментах – уверенный бас, множество позиционированных эффектов, идеальная разборчивость звука. Разговорные сцены, с другой стороны, бедны на «излишества» и полностью сосредоточены на диалогах и музыке. Английский трек звучит немного мощнее русского. Бонусы освещают все значимые аспекты создания картины. Каждый из них, включая комментарии, переведен субтитрами. DVD содержит звуковые дорожки на русском, английском и украинском языках в формате DD 5.1, а также сокращенный набор приложений. **СИ**

ПРОСИТСЯ НА ПОЛКУ

Коллекционное издание

ХХ ВЕК ФОКС СНГ | 5 дисков BD50 | 16:9, 1080p | Средняя цена: 1820 рублей

В продажу поступил и пятидисковый бокс-сет, собравший под одной обложкой весь сериал по привлекательной цене. Каждый диск комплекта полностью повторяет предшествующие издания от UPR, содержит все звуковые дорожки и полную подборку бонусных материалов, прилагавшихся к первому, второму и пятому фильмам. Хороший повод обновить коллекцию и достойный подарок для всякого фаната Need for Speed.





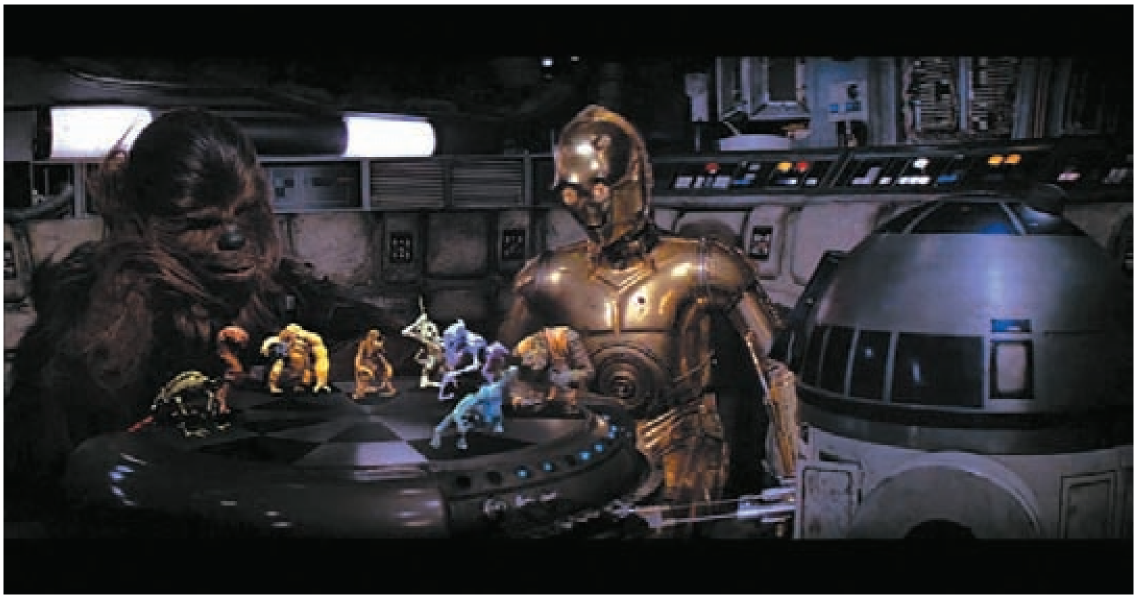
ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА
7	9	8	8	8

Потрясающий экшн в отличном издании. Жаль, что фильм затянут, а актеры – слабые.



Борис Иванов



ДИСК

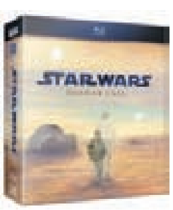
ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ, 9 дисков BD50
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS 5.1 русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD MA 6.1 английский и другие
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
2000 рублей

ФИЛЬМ

STAR WARS. EPISODES I-VI
1999/2002/2005/ 1977/1980/1983, 136/142/140/125/ 127/135 минут
РЕЖИССЕР:
Джордж Лукас и другие
В РОЛЯХ:
Юин Макгрегор, Натали Портман/Марк Хэмилл, Харрисон Форд

БОНУСЫ

Буклет-оглавление, видеовступления к каждому фильму, аудиокомментарии создателей, аудиокомментарии из архивных интервью, интервью с создателями (128 минут), расширенные и вырезанные сцены (101 минута), коллекция костюмов и моделей (277 минут), концепт-иллюстрации (61 минута), архивные фильмы о создании эпизодов IV-VI (145 минут), рассказ о доработке эффектов для издания 1997 года (26 минут), новый фильм о создании «Эпизода V» (25 минут), фильм «Технологии "Звездных войн"» (46 минут), фильм о фанатах «Звездных войн» (84 минуты), подборка пародий на «Звездные войны» (98 минут).



› ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ. САГА

Давным-давно, в одной далекой Галактике… Стоп. Зачем рассказывать сюжет «Звездных войн», если почти все его отлично знают? Новым же зрителям я могу только позавидовать. И пообещать, что «Звездные войны» их не разочаруют.

Конечно, если речь идет об оригинальных «Звездных войнах». Эти три картины (выдающийся четвертый эпизод, гениальный пятый и чуть-чуть им уступающий шестой) должен выучить наизусть каждый киноман. Изящное соединение сказки, фантастики, боевика, военного фильма и мелодрамы, революционные спецэффекты, потрясающая музыка, дебютная звездная роль Харрисона Форда, разошедшиеся на поговорки диалоги… Достоинства первой трилогии можно перечислять бесконечно.

К сожалению, Лукас ей не ограничился. В 1990-х и 2000-х он выпустил трилогию-приквел. Ее тоже нужно знать наизусть, но как пример катастрофической художественной неудачи. Роскошные компьютерные спецэффекты казались безжизненными, талантливые актеры произносили нелепые реплики, в сюжете было больше дырок, чем в хорошем сыре… А гунган Джар-Джар Бинкс сразу после появления на экране возглавил рейтинги ненавидимых зрителями положительных героев. Впрочем, в случае «Звездных войн» даже всесторонний провал – занимательное зрелище. Хотя бы для тех, кто любит обсуждать чужие недостатки.

Напоследок замечу, что Лукас вновь внес правки в свои классические ленты. Например, эвоки теперь научились моргать, а Оби-Ван – кричать нечеловеческим голосом. Но ради Blu-Ray-качества можно вытерпеть не только это, но и уже знакомые фанатам святотатства вроде «Гридо стрелял первым».

ИЗДАНИЕ

Картинки эпизодов с четвёртого по шестой практически свободны от пленочных дефектов, а вот мелкое зернение и небольшие «шевеления» можно разглядеть в большинстве сцен. Изображения первых трех эпизодов тоже не совершенны, но у них проблемы лишь с редкими «жучками». Детализация и цветопередача всех шести трансферов близки к идеалу. Саундтреки классических лент очищены от паразитных шумов и дополнены позиционированными эффектами. Но все же они не так четки, мощны и разнообразны, как дорожки трех последних полотен Лукаса, которые считаются эталоном многоканального звукового монтажа. Поскольку российские треки в сравнении с английскими кажутся чуть поджатыми, не переключайтесь на них, если у вас нет аллергии на субтитры.

Гигантская бонусная подборка – главное достоинство издания после HD-картинки. Однако у дополнений есть ахиллесова пята – первый и второй бонусные диски остались без русского перевода (третий диск и аудиокомментарии переведены субтитрами). В остальном приложения великолепны. Тут и комментарии, и интервью, и рассказы о создании фантастических существ и космических кораблей, и ранее не издававшиеся архивные материалы… И даже нарезка пародий на «Звездные войны» из американских фильмов, сериалов и видеороликов. **СИ**

ПРОСИТСЯ НА ПОЛКУ

Конан-варвар
XX ВЕК ФОКС СНГ | 1 диск BD50 | 16:9, 1080p | Средняя цена: 480 рублей

Тот самый Конан, к которому мы привычны с детства и о котором ждем видеоигр, наконец издан с подобающими почестями: по-максимуму вычищенной картинкой, классным DTS-HD MA (увы, русская дорожка уступает оригинальной) и внушительной подборкой дополнений.





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ 6 | 6 | 6 | 9 | 10 | 8 | ВИДЕО 8 | 9 | 10 | 7 | 7 | 8 | ЗВУК 9 | 9 | 9 | 7 | 7 | 7 | БОНУСЫ 9 | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 8

Превосходное издание, которое в полной мере оценят лишь знатоки английского.

Релизы

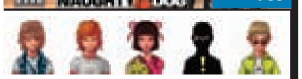
Во что играть в ноябре

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

среда
2
ноября

Uncharted 3: Drake's Deception

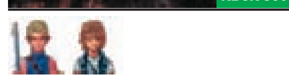




пятница
4
ноября

Silent Hill: Downpour





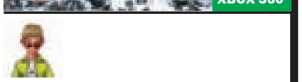
Sonic Generations





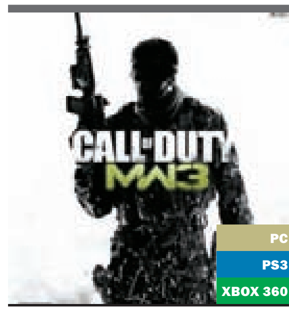
The Lord of the Rings: War in the North

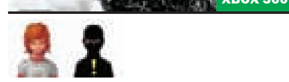




вторник
8
ноября

Call of Duty: Modern Warfare 3

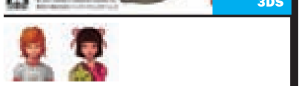




четверг
10
ноября

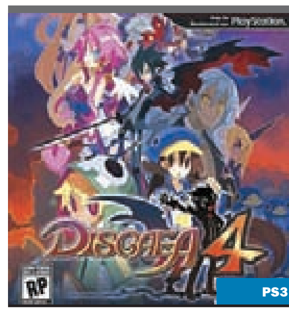
Tales of the Abyss

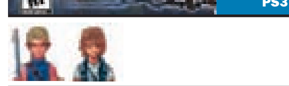




пятница
11
ноября

Disgaea 4: A Promise Unforgotten





Shinobi



The Elder Scrolls V: Skyrim



вторник

15

ноября

Assassin's Creed: Revelations



Halo: Combat Evolved Anniversary



пятница

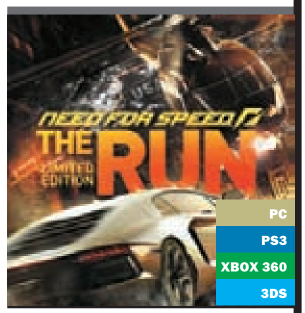
18

ноября

Anno 2070



Need for Speed The Run



Saints Row: The Third



Super Mario 3D Land



The Legend of Zelda: Skyward Sword



пятница

25

ноября

Rayman Origins



Ultimate Marvel vs. Capcom



вторник

29

ноября

Metal Gear Solid HD Collection



СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

БУДЬ УМНЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!

СЭКОНОМЬ 660 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

+ DVD

ВКЛЮЧАЯ DVD С ЭКСКЛЮЗИВНЫМ КОНТЕНТОМ

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2200 РУБЛЕЙ (ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

ВСЕГО 183 РУБЛЯ ЗА ОДИН НОМЕР, ЧТО НА 23% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ РЕКОМЕНДУЕМАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА (230 РУБЛЕЙ ЗА ОДИН НОМЕР)

Акция проводится до 31 января 2012 года.





ВНИМАНИЕ! СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

При подписке на комплект журналов «Страна игр» и «PC ИГРЫ»

Цена подписки на один номер всего за 165 рублей (на 30% дешевле, чем в розницу)

- Плюс бесплатная подписка на любой журнал «Гейм Лэнд» на 1 месяц

за 6 месяцев – 2178 рублей
за 12 месяцев – 3960 рублей

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

ПОЛУЧИ В ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ!

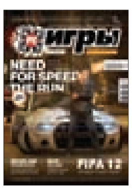
Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»

январский номер – подписавшись до 30 ноября
февральский номер– подписавшись до 31 декабря
мартовский номер – подписавшись до 31 января

Впишите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер



«Вышиваю крестиком»



«PC игры» + 2DVD



«Фото-мастерская» + CD



«Хакер» + DVD



Smoke



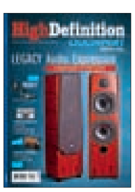
«T3.Техника Третьего Тысячелетия»



«Тюнинг Автомобилей»



«Форсаж.TA»



DVDXpert + DVD



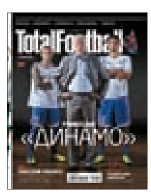
TotalDVD+DVD



«Страна игр» + DVD



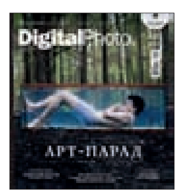
«Свой бизнес»



Total Football + DVD



«Хулиган» +DVD



Digital Photo + DVD

Выбери журнал на www.shop.glc.ru

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

ВЫГОДА
- Цена подписки от 20% ниже, чем в розничной продаже!
- Доставка за счет издателя
- Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
- Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ
- Вы гарантированно получите все номера журнала
- Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже
- Единая цена по всей России

СЕРВИС
- Заказ удобно оплатить через любое отделение банка
- Заказ оформляется с любого месяца
- Доставка осуществляется по почте или с курьером, также есть возможность самостоятельного получения
- Заказ можно сделать на любое количество месяцев

ВНИМАНИЕ!
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции

- Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером из рук в руки в течении трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес
- Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то подписку можете оформить с февраля

ЭТО ЛЕГКО!!!
- Заполните подписной купон и квитанцию или распечатайте с сайта shop.glc.ru
- Перечислить стоимость подписки через любой банк
- Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
  - по электронной почте subscribe@glc.ru;
  - по факсу: (495) 545-09-06;
  - по адресу: 115280, Москва, ул Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки

ПОДАРКИ ОТ DISNEY

Среди читателей, подписавшихся на «Страну Игр» в этом месяце, редакция журнала и компания Disney проводят лотерею ценных подарков. На кону: диски blu-ray «Пираты Карибского моря: На странных берегах», видеоигры LEGO Pirates of the Caribbean для ПК, PSP и Xbox 360, а также фирменные пиратские ожерелья и браслеты с символикой. Спешите подписаться, количество подарков ограничено!



СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу Москва, м.Автозаводская, ул Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.
«PC игры»	1300 руб	2300 руб	648 руб	1296 руб.
Комплект «Страна игр + PC игры»	2178 руб	3960руб	1314руб	2628 руб.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «   »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (   ) ____________________
код
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа — Сумма
Оплата журнала «____________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа — Сумма
Оплата журнала «____________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Принцесса Зельда
The Legend of Zelda



Четверть века назад наречённая японским выдумщиком в честь американской писательницы принцесса королевства Хайрул перед лицом опасности разделила Тривластье Мудрости и рассеяла осколки по окрестным землям – в надежде, что когда-нибудь сыщется смельчак, способный собрать их воедино и сразить злодея. Звали сказочную принцессу Зельда, и с тех пор охочие до сказки геймеры вновь и вновь спасают ее в образе неизменного Линка. Спящая ли красавица второй части, узница ли замка третьей, все они – отражения друг друга, воплощение мечты о той, кого во что бы то ни стало нужно отыскать и, конечно, спасти. За годы, проведённые вместе, она сменила множество личин и возрастов, была блондинкой и брюнеткой, юной девочкой и призраком, спрайтовой кашицей и трёхмерным изваянием… Но всякий раз неизменно оставалась собой. Нашей любимицей.





Манги The Legend of Zelda – видимо-невидимо. A Link to the Past (1992), Link's Awakening (1994), Ocarina of Time (1998), Majora's Mask (2000), Oracle of Seasons (2001), Four Swords Plus (2004), Triforce of the Gods (по мотивам A Link to the Past; изначально публиковалась в Nintendo Magazine в 1991-м, отдельной книжкой выпущена к переизданию для GBA в 2005-м) и The Minish Cap (2006).

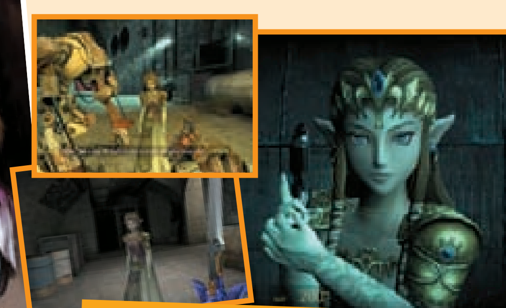
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Далеко не всегда наша любимица появлялась в играх имени себя в привычном обличье – порой она присутствовала лишь намёком, посредством какого-нибудь альтер-эго. Самый скандальный персонаж такого плана – Шейк. Кто мог ожидать, что Зельда обернётся… мужчиной.



Ни одна каноничная игра цикла так и не подтвердила прямо наличие чувств между Линком и Зельдой. В отличие от, например, любительского фильма The Hero of Time. Который Nintendo сразу же потребовала убрать из Сети.





Фанатское творчество поклонников Зельды чрезвычайно обширно: от банальных косплея и фанарта до модов под Half-Life 2, артбука и любительской манги.



Художник: Анна «Kemushi» Наместник



Смартфон и Интернет — это взаимно!



Смартфон «МегаФон U8230»

10% скидка на Интернет и разговоры

Только в салонах МегаФона за 9900 руб.

Предложение действительно при покупке смартфона с одновременным подключением к тарифному плану, определенному Оператором. Цена указана с НДС. Скидка на звонки и Интернет-трафик предоставляется только на территории домашнего региона и действует до момента расторжения договора с Оператором или смены тарифного плана. Подробности о предложении можно узнать на сайте www.megafon.ru

www.megafon.ru

МегаФон
Будущее зависит от тебя